L'EDIZIONE ITALIANA DI EDGE

N°010 - MARZO €6,00

GAME PRO

NI | PC | RT | E | COIN-OP | SET TOP | ONLINE

FAR CRY 2

UBISOFT ACCENDE IL CONFLITTO SU PC, 360 E PS3

LOST ODYSSEY

Game Pro ha giocato a fondo l'anti Final Fantasy di Xbox 360

PIOGGIA DI SANGUE

No More Heroes dimostra che i videogiochi sono Arte

I SEGRETI DI MARIO GALAXY

Yoshiaki Koizumi spiega la magia dietro al capolavoro Nintendo

"IT'S GAME TIME!"

EDGE
"Di gran lunga uno dei migliori giochi su Wii" » 9/10

SANTA DESTROY

ONE WAY

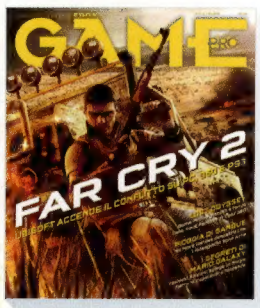
NO MORE HEROES

QUANDO LO SFACCENDATO TRAVIS TOUCHDOWN INCONTRA LA POLLASTRELLA SYLVIA CHRISTEL AL DEATH MATCH BAR, NON PUO' NEMMENO IMMAGINARE QUANTO STIA PER ACCADERE...

16+ Wii

© 2008 Marvelous Entertainment Inc.
Licensed to and published by Rising Star Games Ltd.

WWW.NO-MORE-HEROES.CO.UK



Ken Kutaragi è come l'Enigmista di Saw, che lascia trappole mortali per quando sarà già morto. La sua PS3 proveniente dal futuro gli è valsa un dorato pre-pensionamento, eppure adesso la sua visione comincia a essere più chiara anche a noi poveri babbani. Il Raggio Blu della light saber di Sony sta avendo la meglio sul rosso Sith Toshiba, mentre sempre più finestre ad alta definizione si spalancano nei salotti delle case dei cittadini del mondo. It's a hell of a ride, fratelli.

È facile farsi stregare, una volta che uno degli elementi alchemici è in casa vostra. La televisione HD ve lo chiede prepotentemente: "Voglio film in alta risoluzione. Giochi in alta risoluzione". C'è solo un modo per ottenere ciò in un colpo solo, ed è la PlayStation 3, che io sia dannato. Oppure hai la PS3: giochi ma sai che non vedi i tuoi eroi come potresti con una TV Full HD e un cavo HDMI. Il concetto filosofico 1080p è in fondo un contemporaneo Third Place, se ci pensate un attimo. Così compri quella tele costosa, a rate, e godi di un salto mica da ridere, perché la differenza è immensa, diciamolo. A quel punto ti trovi da Blockbuster, vedi che i DVD a noleggio costano quanto i Blu-ray a noleggio, così ti dici: "Be', dai, fammi vedere il film in alta definizione". Ed è bello, inutile negarlo. Ne compri un paio, ti ci abitui. Ecco: sei parte del giro. Sony, Blu-ray, PS3 e ancora Sony. Ora davvero emerge quanto Microsoft sbagliò a non dotare di lettore HD-DVD la sua macchina. "Future proof", diceva Ken il Guerriero, e noi lo prendevamo in giro. Ora si scopre che non era una parolaccia, ma qualcosa di simile a una mezza profezia.

Iwata, capo della posse di Kyoto, non si preoccupa, a buon diritto. Ha davvero scelto una strada parallela, e questa si è rivelata una Highway to Hell, dove l'Inferno sta per soldi, fama e fortuna. Tutto e subito, poi si vedrà per quella storia dell'Anima. Non dovrebbe esser nulla che qualche centinaia di miliardi di yen non possa sistemare. Ma Zio Bill? Se n'è fuggito a fare beneficienza con la moglie, ma la sua Microsoft, oltre a Yahoo, sarà presto costretta a comprare qualche nome eccellente anche in campo videoludico, se vuole restare in gara, perché il rischio di restare schiacciati, se PS3 decolla davvero, è piuttosto alto.

Stiamo forse schierandoci contro Xbox 360? Assolutamente no, tutt'altro. Siamo convinti che, oggi come oggi, resti la macchina con la lineup più nutrita e interessante, nonché col servizio online più poderoso e funzionale. Proprio per questo non vogliamo che perda la rotta. Anche perché, diciamocelo, di comprare tra un anno l'Xbox 720 non ci va proprio.

1000 anni di memorie perdute. È tempo di riportarle alla luce.

Dal famoso creatore di Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, arriva un rivoluzionario gioco di ruolo con un gameplay cinematografico ricco di emozioni. In un'era in cui l'oscuro potere della magia non ha più misteri, impersonerai il misterioso e immortale Kaim – la tua missione, riconquistare 1000 anni di ricordi. Accedi a un passato dove si intrecciano amore, tradimento e guerra: scoprirai la strada per riscattare la tua vita e salvare il mondo.

16+ ™
www.pegi.info

xbox.com/lostodyssey

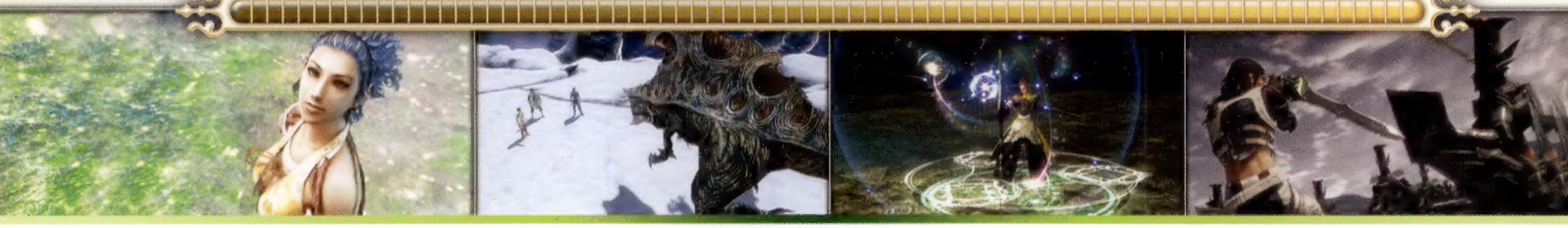
© 2008 MISTWALKER, INC. / I.T. PLANNING, INC.
Tutti i diritti riservati. © 2008 Microsoft Corporation.
Tutti i diritti riservati.

MISTWALKER

feel plus

Microsoft game studios

0 250 500 750 1000 ANNI



Jump in.

XBOX 360 LIVE

GAME PRO

N°10 - MARZO 2008
gamepro@sprea.it

Direttore Editoriale **Stefano Spagnolo**
Art Director **Silvia Taietti**

Coordinatore Editoriale
Stefano Silvestri

Coordinatore di redazione
Paolo Paglianti

Realizzazione editoriale a cura di
Marco Accordi Rickards
Idra Editing Srl
Via Val Trompia 136 - 00141 Roma
Impaginazione e DTP **Alessandro Benedetti**

HANNO COLLABORATO
Francesca Noto, Virginia Petrarca, Gianluca Loggia, Matteo Boccolini, Alberto Belli, Bonaventura Di Bello, Matteo Bittanti, Roberto Recchioni, Elisa Di Fiore, Guglielmo De Gregori, Vincenzo Lettera, Fabio Davide, Eliana Bentivegna, Veronica La Peccerella, Alessandro Mucchi, Andrea Giongioni, Akiko Kawashima, Flavia Ceccarelli (disegni), Mario Morandi, Roberto Bertoni, Fabio Davide, Gianluca Masina, Giovanna Vizzaccaro (proof reader)

Sprea Editori ITALY

Sprea Editori SpA
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02.92432.1 Fax (+39) 02.9262.63147
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A. D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti.gmpro@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.92432356**

ARRETRATI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
arretrati@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.92432356**
www.sprea.it/abbonamenti

Stampa: Mazzucchelli S.p.A. - Seriate (BG)
Carta: Valpaco European Paper Trading
Distribuzione: M-Dis Distribuzione S.p.A. Milano

GAME PRO
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 07/05/2007, con il n. 284.
Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. In L. 27.02.2004, n° 46), art.1, comma 1, DCB Milano
Una copia € 6,00

Direttore Responsabile
Luca Sprea

COPYRIGHT SPREA EDITORI S.P.A.
La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte

INFORMATIVA E CONSENSO IN MATERIA DI TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI (CODICE PRIVACY D.LGS. 196/03)
Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.

L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

CUORE DI TENEBRA 040
Ubisoft Montreal abbandona la giungla tropicale e getta gli FPS in terra d'Africa con *Far Cry 2*

SACRED 2 046
Da Lipsia con amore, **Game Pro** esplora gli studi di Ascaron per scoprire a che punto sono i lavori sulla versione 360

UOMINI E TOPI 060
Da *Deus Ex* a Paperino: Warren Spector spiega perché il suo trasferimento in Disney non dovrebbe sorprendere il pubblico

ADVENTURELAND 068
L'evoluzione del GdR per computer, da surrogato di D&D a specie dominante del mondo ruolistico

CONTENUTI

MARZO

Questo mese

LA STELLA CELATA 076
Dall'ombra di Miyamoto è sorto un nuovo genio: abbiamo parlato con Yoshiaki Koizumi, l'uomo dietro *Super Mario Galaxy*

Tutti i mesi

006 **Start**
News, interviste, approfondimenti e altro

080 **U.S. Gameocracy**
Dalla nostra corrispondente negli Stati Uniti

106 **Time Extend**
The Elder Scrolls III: Morrowind

110 **The Making of...**
Solstice: Quest for the Staff of Demnos

114 **Studio Profile**
Free Radical Design

115 **Dev Corner**
L'aula occupata dagli sviluppatori di giochi

116 **Appunti di Game Design**
Capire il videogioco per giocare meglio

118 **Gli Editorialisti di Game Pro**
Riflessioni qualificate dall'Italia e dal mondo

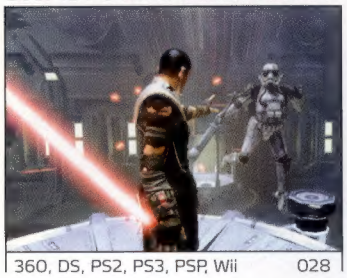
124 **Borderline**
Ingresso vietato ai non giocatori

CONTENUTI

CONTINUA

Hype

SW: IL POTERE DELLA FORZA



360, DS, PS2, PS3, PSP, Wii 028

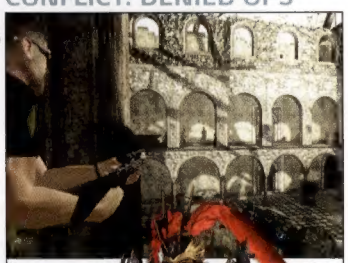
RAINBOW SIX VEGAS 2

360, PC, PS3 030

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

PS3, 360, PC 032

CONFLICT: DENIED OPS

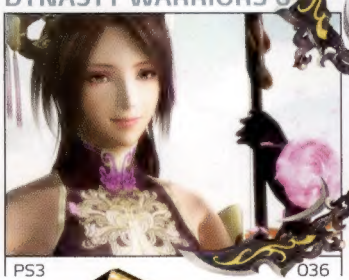


360, PC, PS3 034

TURNING POINT

360, PC, PS3 035

DYNASTY WARRIORS 6



PS3 036

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

PS3 037

SINS OF A SOLAR EMPIRE

PC 037

LOST ODYSSEY

360 038

Review

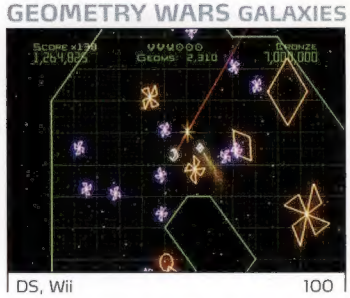
BURNOUT PARADISE

360, PS3 092

FANTASY WARS

Wii 097

GEOMETRY WARS GALAXIES



DS, Wii 100

UNIVERSE AT WAR

PC 102

SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW

PSP 104

NO MORE HEROES

Wii 094

FRONTLINES: FUEL OF WAR

360, PC, PS3 096

CID THE DUMMY

PC, PS2, Wii 097

KINGDOM UNDER FIRE: COD

360 098

FF XII: REVENANT WINGS

DS 099

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

Wii 101

R-TYPE TACTICS

PSP 102

PAIN

PS3 103

SPEEDBALL 2 TOURNAMENT

PC 103

SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

360, PC, PS3 104

DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER

DS 105

START

006 **Prossima fermata: contenuti scaricabili**
WiiWare, Nintendo e il nuovo modo di creare giochi in digital delivery

010 **Imagine Cup per l'Italia**
Microsoft incoraggia la scena dello sviluppo e forma nuove leve tramite concorsi e seminari

011 **Illusionetwork**
Una visita al team di grafici romano

011 **Buon maestro videogioco**
Marc Prensky spiega nel suo libro perché i videogiochi fanno bene ai ragazzi

012 **Inizia l'era del Wiitness**
Facciamo esercizio fisico con *Wii Fit* e la Balance Board

014 **Coscienza collettiva**
Kokoromi, team di creativi canadesi, ci parla dello sviluppo dei giochi indipendenti

016 **Il riesame di Manhunt 2**
Rockstar fa appello contro la messa al bando di *Manhunt 2* in Inghilterra, **Game Pro** indaga

018 **Sindrome Aliena**
I registi del nuovo film di AVP ci parlano della loro pellicola e del loro interesse per il mondo dei videogiochi

020 **Diritti ereditari**
Il producer di *Dynasty Warriors 6* ci parla di come viene ridefinita la serie su PS3

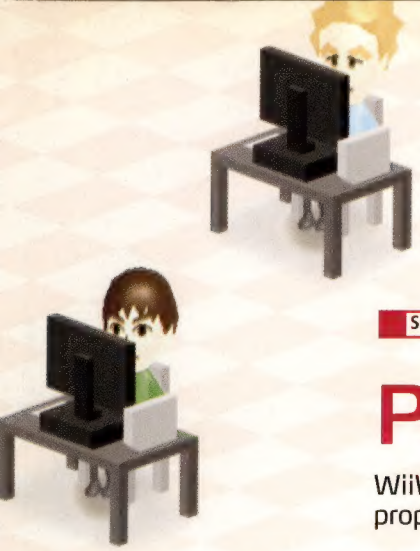
021 **L'arte del narrare**
Susan O'Connor ci parla dell'arte di raccontare storie nei giochi

022 **Made in Italy**
Le news sull'industria italiana dei videogiochi

024 **Consigli per la lettura**
Mamma non rompere sto imparando! e La difficile disintossicazione di Gianluca Arkanoid

025 **Incoming**
Il radar per tenere sotto controllo le uscite di rilievo

START



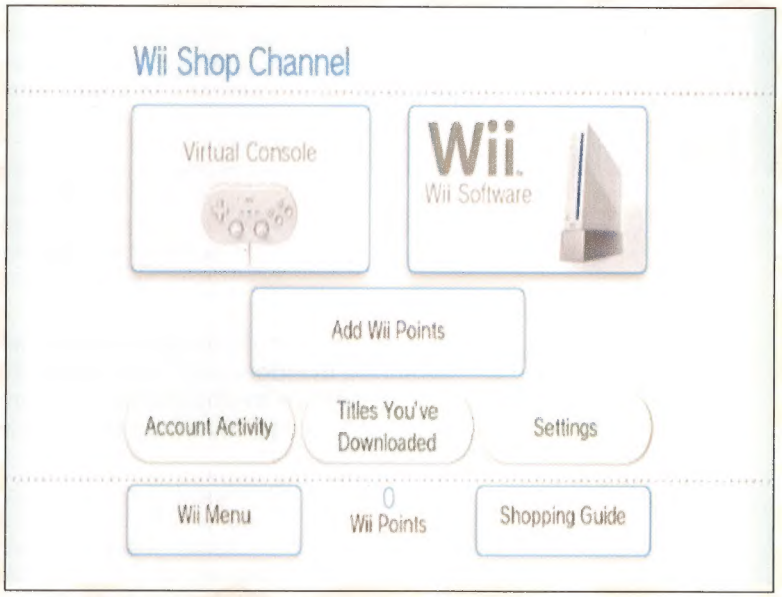
SOFTWARE

Prossima fermata: contenuti scaricabili

WiiWare sembra voler fare di più che offrire un'alternativa a PSN e XBLA: intende proporre una nuova via per la creazione di contenuti scaricabili

Sarebbe un eufemismo dire, dopo un altro Natale in cui Nintendo si è dovuta 'rassegnare' a vendere ogni singola unità posta sugli scaffali, che il Wii sia stato accolto entusiasticamente dal mercato. Grazie alla pioggia di titoli di alta qualità degli ultimi mesi e con altri previsti all'orizzonte, anche le lamentele circa la mancanza di una lineup valida si sono dissipate, mentre la spinta guadagnata dalla console garantisce una base installata enorme fondamentale per il lancio del nuovo servizio online di Wii. WiiWare (o Wii Software, il nome cambia da regione a regione) è la risposta di Nintendo a XBLA e PSN: un canale che offrirà nuovi contenuti esclusivi per il Wii. WiiWare vuole sintonizzarsi sull'approccio 'per tutti' della console, ma stavolta dalla parte degli sviluppatori. Certo, Nintendo non è esattamente nota per la sua apertura verso i suoi licenziatari, ed è difficile immaginare che volontariamente ceda terreno, specie nella posizione dominante in cui si trova attualmente. WiiWare segna davvero l'inizio di una nuova era o si tratta sempre della vecchia Nintendo con indosso una veste nuova?

Innanzitutto, la filosofia dietro WiiWare trova radici nel senso degli affari della Casa di Kyoto. Il termine stesso si riferisce semplicemente a una sezione specifica del Wii Shop che ospita attualmente il Canale Internet e altre applicazioni: da marzo 2008 in poi, inizierà a offrire nuovi contenuti esclusivi, mentre Nintendo lo promuove come una via per la pubblicazione commerciale scevra dei massicci costi di gestione e di infrastrutture necessari per la rivendita fisica. Il presidente e CEO **Satoru Iwata** dice che Nintendo "vorrebbe offrire una nuova possibilità di profitto basata sulle idee". 'Idee' è una parola che ricorre spesso nelle conversazioni riguardanti WiiWare, ma è la 'possibilità di profitto' quella che dovrebbe essere spiegata chiaramente, soprattutto per il modo in cui essa riguarda case di sviluppo come Medaverse e Nnooo, che stanno producendo i loro primi giochi per il nuovo servizio. In parole povere, il concetto è che, se si è sviluppatori debuttanti che intendono creare titoli scaricabili, potrebbe essere decisamente più economico e facile sviluppare un titolo originale per una console che ha una base installata più ampia di quelle concorrenti.

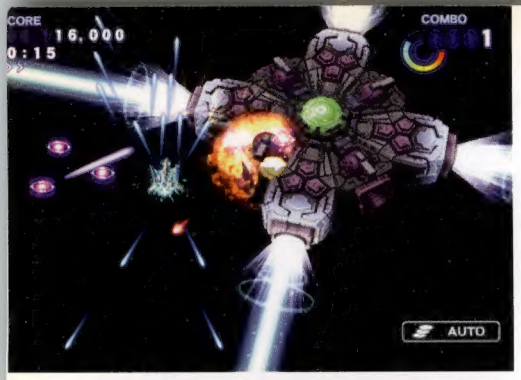


WiiWare ha un'interfaccia meno immediata rispetto a Xbox Live, ma il vero ostacolo al successo dell'iniziativa potrebbe essere lo scarso spazio di immagazzinamento dati nell'hardware del Wii

Se si è sviluppatori debuttanti che intendono creare titoli scaricabili potrebbe essere decisamente più economico e facile sviluppare un titolo per Wii, la console con la base installata maggiore

***Joysound* è una macchina per karaoke in fase di conversione per WiiWare da Hudson, e fa uso di un microfono USB, di download musicali e di minigiochi. Seguiranno senz'altro molte altre release 'lifestyle'**

XBLA ha fornito a Xbox 360 una quantità di titoli originali come *Space Giraffe* e *Mutant Storm Empire*, ma questi ultimi si sono sempre trovati circondati da una valanga di porting. Inoltre, come i lettori della nostra rubrica di Jeff Minter sapranno bene, realizzare un gioco per XBLA implica una grossa quantità di verifiche. È un'esperienza che inizialmente è stata condivisa da Nnooo, il cui *Pop* sarà un titolo di lancio per WiiWare. "Abbiamo speso moltissimo tempo a parlare con Microsoft, un processo che stava richiedendo parecchio", dice il direttore creativo **Nic Watt**. "Le loro aspettative, per qualcosa che si suppone debba aiutare i piccoli sviluppatori, sono alte: chiedevano demo e una caterva di concept art e documenti di game design. Contemporaneamente, stavamo parlando con Nintendo a intermittenza, e poi improvvisamente ci dissero: 'Avete firmato un accordo di non divulgazione?'. Io dissi di no; me ne mandarono uno e lo firmai, e il giorno successivo ho potuto comprare i kit di sviluppo".



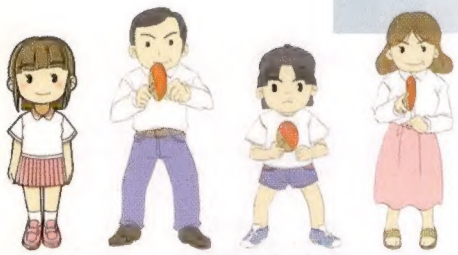
Star Soldier **spicca tra l'avanguardia di WiiWare in quanto è un titolo che ci si aspetterebbe più di trovare su XBLA: non fa uso delle motion sensing e pone l'accento sulle esplosioni e su valanghe di nemici**

Microsoft può facilmente replicare che i suoi standard assicurano l'alta qualità dei giochi su XBLA (argomentazione comunque opinabile, almeno per alcuni), laddove WiiWare ha tutto da dimostrare. Ma queste preoccupazioni rischiano ora di far perdere sviluppatori in favore di un'opzione che in termini prettamente finanziari può apparire molto più attraente. "C'è una differenza spiccata", continua Watt. "[per XBLA] avremmo dovuto fornire una demo piuttosto sofisticata, al livello di una fetta rappresentativa del gioco. Ciò richiede una quantità significativa di lavoro e investimenti, senza nessuna garanzia che verrà poi dato il via: una cosa da far rischiare la bancarotta per le operazioni più piccole".

Quanto può essere più economico sviluppare per WiiWare? "Decisamente più che se scegliessimo PSN o XBLA", dice Watt. "I kit di sviluppo Nintendo costano circa un quarto rispetto a quelli delle altre piattaforme. Per iniziare, si possono acquistare quattro kit di sviluppo per Nintendo allo stesso costo di uno della concorrenza". Su questi benefici economici gli sviluppatori concordano: "Non avremmo una sola possibilità di far partire questo gioco senza WiiWare", dice **Jesse Lowther** di Medaverse, sviluppatore di *Gravitronix*. "Non abbiamo i fondi necessari a far arrivare il gioco sugli scaffali, e poi i controlli del Wii sono intrinseci al gameplay. Volevamo da sempre entrare nella scena nello sviluppo di videogiochi, ma i requisiti erano abbastanza alti da rendere la cosa impossibile senza un publisher e gli incubi che derivano dall'obbligo di trovare un compromesso su ogni idea perché il lavoro è finanziato da qualcun altro. WiiWare ha abbassato quel punto d'accesso tanto che la cosa è diventata possibile anche per noi".

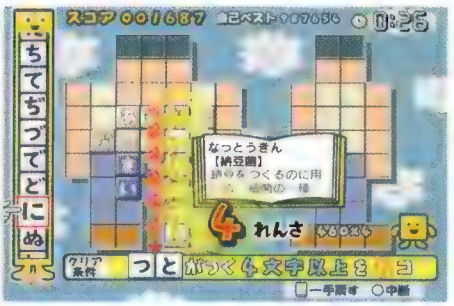
"Volevamo da sempre entrare nella scena nello sviluppo di videogiochi, ma i requisiti erano troppo alti. WiiWare ha abbassato quel punto d'accesso e ora la cosa è diventata possibile anche per noi"

Le preoccupazioni sulla facilità d'accesso sono comprensibili, ma dovrebbero più che altro essere rivolte alle compagnie più grandi che si accontentano di realizzare remake e porting invece di innovare. Il punto di domanda circa WiiWare è proprio questo: capire quante delle cento proposte annunciate da Iwata nell'ottobre 2007 provengano da compagnie intenzionate a usare il canale per sfruttare serie esistenti, con la presenza di *Bomberman* e *Dr Mario* particolarmente vistosa per un servizio che si suppone progettato per idee nuove. Evitare che il canale sia sommerso da titoli sotto la media dovrebbe essere il primo interesse di Nintendo, contando soprattutto che il canale Internet supporta Flash fino al 7.0 e che alcuni siti come Wiicade e Wiiplayable.com offrono piccoli passatempi gratis. "La prima fase di titoli WiiWare potrebbe facilmente determinare la percezione del servizio", dice Lowther. "Non vorrei suonare drammatico, ma ricade sulle spalle di tutte le case di sviluppo il compito di contribuire a creare una buona nomea per WiiWare. Se riusciremo in questo intento, ne gioveremo tutti, perché sarà più facile che i giocatori tornino a consultare WiiWare per sfruttare ciò che offre".



Personaggi da ***Okiraku Ping Pong Wii*****, in cui il Remote funge da racchetta. Il gioco prevede controlli manuali e automatici, split screen per un massimo di quattro giocatori e single player**

In senso orario da sinistra: ***Actionloop***, ***Maruboushikaku*** **e** ***Dr Mario*****. Tutti giochi semplici che incorporano meccaniche multiplayer, attenendosi alla filosofia di Nintendo per il Wii**



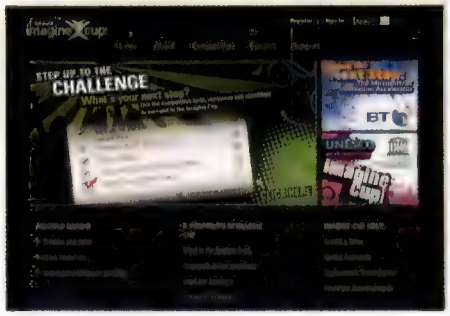
Pop (grande) può sembrare un gioco in Flash, ma la magia sta nelle azioni 'tattili' dei suoi controlli. *Mojipittan* (sopra) è un gioco enigmistico limitato al Giappone, mentre *Pokémon Ranch* venderà indubbiamente a vagonate

In senso più ampio, WiiWare potrebbe rappresentare una faccia del nuovo atteggiamento tenuto da Nintendo verso gli sviluppatori third party, che, nel frattempo, in particolare su DS, si sono enormemente moltiplicati da quest'estate. "Anche quando il Wii era ancora chiamato Revolution, siamo stati molto chiari sull'importanza enorme che ha per noi il supporto delle terze parti", dice **Rob Saunders**, capo PR di Nintendo UK. "Quello che vedete ora è solo il risultato del mantenimento di quella premessa: non ci mettiamo soltanto su un palco a dire che è importante". C'è però un oceano di differenza tra l'includere le console più vendute nei piani di uno sviluppatore third party e l'offerta di nuove strade per l'espressione creativa. È questo ciò che WiiWare cerca di fornire a fianco del Wii stesso? "La filosofia del Wii come console è 'per tutti': chiunque può prenderla e giocarci", dice Saunders. "Lo stesso potrebbe dirsi di WiiWare: il concetto lascia che siano le idee, e non i grandi budget e i nomi, a fiorire. Non importa quanto uno sviluppatore sia piccolo o quanto possa andare nella direzione opposta a tutto ciò che è stato lo sviluppo su console in passato: il servizio darà una possibilità equa a tutti. Prendete giochi come *Tetris* o *Electroplankton*: se uno di quei concept venisse dato oggi al direttore di uno studio sarebbe difficile immaginarlo realizzato. Quello che stiamo cercando di dire agli sviluppatori è che non importa quanto siano grandi, non bisogna più accettare per forza gli enormi rischi e investimenti che derivano dal software in scatola. Se hanno una buona idea, questa è valida anche da sola".

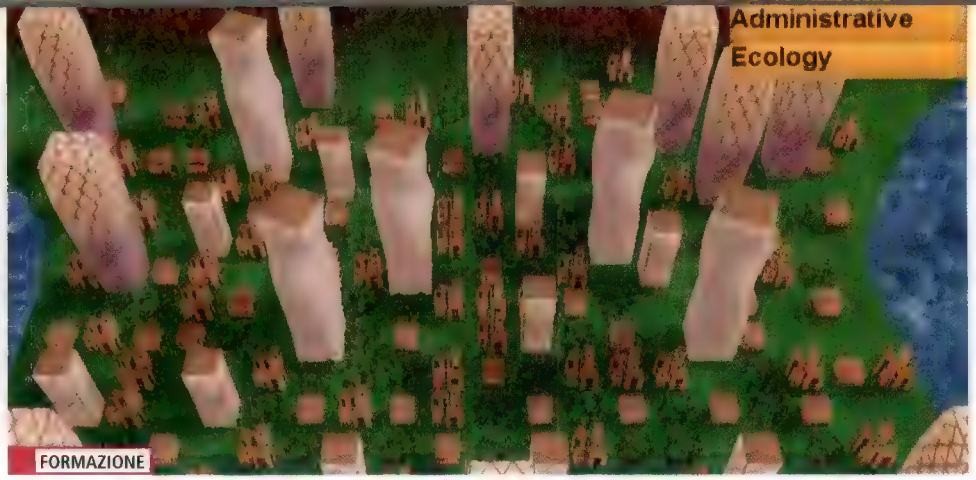
È difficile essere troppo cinici con WiiWare: nonostante la storia passata dell'azienda, il servizio sembra effettivamente offrire una nuova via per entrare nel mondo dello sviluppo. È anche evidente quanto il nome di *Tetris* venga citato da Nintendo in merito a WiiWare: a parte la sua innegabile genialità e la sua natura di eccellente esempio di una grande idea che ha raggiunto il mass market, l'importanza del titolo per il concetto dietro WiiWare va al di là della semplice ispirazione creativa. Si tratta infatti anche della dimostrazione di una grande lezione: la battaglia legale per i diritti del gioco nel 1990 avrebbe potuto costar molto per Nintendo, e la vittoria dipese in ultimo dal fatto che il NES non era considerato un home computer. Nonostante la vittoria, scommettere centinaia di milioni di dollari su una semplice sottigliezza semantica era ovviamente troppo per Nintendo, e dunque WiiWare garantisce che, se vi sarà un nuovo *Tetris*, non sarà possibile nutrire alcun dubbio sulla piattaforma su cui sarà disponibile e su chi ne controllerà la distribuzione. La community non può criticare questa motivazione: se Nintendo ha la possibilità di fare un colpo grosso con uno o due successi chiave che inevitabilmente emergeranno da WiiWare, anche gli stessi sviluppatori hanno l'opportunità di raggiungere un pubblico enorme e diversificato.

Alla fine, rimane forse la domanda più importante, una a cui solo il tempo potrà dare risposta. I giochi per WiiWare stabiliranno un nuovo standard per l'innovazione su console o il canale finirà con l'essere invaso da porting e versioni semplificate di giochi già disponibili altrove? "Da una parte vi sono sviluppatori nuovi e non ancora rodati che creano giochi, concept e idee che potrebbero essere bizzarre e fuori dal mondo, e dall'altra c'è la console più venduta del momento, con un sistema di controllo unico e rivoluzionario", dice Lowther. "Sono come due comete che si schiantano l'una contro l'altra. Non posso dire per certo cosa accadrà, ma sono sicuro di una cosa: WiiWare mi esalta sia come sviluppatore che come giocatore".

Final Fantasy Crystal Chronicles: The Little King and the Promised Land, di Square Enix, è fra i titoli più ambiziosi della prima ondata di giochi per WiiWare. L'obiettivo sarà costruire una cittadina, ma anche avere a che fare con i suoi residenti. I valori di produzione si riflettono nel prezzo: il gioco costerà ben 1.500 punti Wii!



Il sito ufficiale di Imagine Cup 2008, raggiungibile all'indirizzo http://www.imaginecup.com, contiene esaustive informazioni riguardo la manifestazione



Imagine Cup per l'Italia

Microsoft sostiene il game development made in Italy nell'edizione 2008 della sua nota iniziativa per gli studenti

"La competizione serve a coinvolgere i giovani, ma lo scopo principale di Imagine Cup è permettere loro di evolvere le proprie competenze, risultando dunque spesso fondamentale per l'inserimento nel mondo del lavoro". Esordisce così **Emanuele Arpini**, Academic Marketing Manager di Microsoft Italia, durante un colloquio telefonico. Imagine Cup, infatti, è già da qualche anno una rassegna di sviluppo software a livello internazionale dedicata agli studenti di scuole superiori e università.

"Nel 2007, soltanto in Italia, abbiamo avuto oltre 6.000 iscrizioni", aggiunge Arpini. Il successo di un progetto passa per il lavoro di gruppo: "Durante le prime edizioni, erano i docenti che segnalavano e iscrivevano i migliori elementi. In questi ultimi appuntamenti, invece, sta emergendo tutto lo spirito propositivo degli studenti, che riescono autonomamente a organizzarsi in squadre, per completare i progetti". Ogni team deve scegliere una categoria (Software Design, Interface Design, ecc.) per la quale inviare la propria creazione entro e non oltre la data di scadenza. Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, Microsoft mette a disposizione gratuitamente l'ambiente di sviluppo Visual Studio Express. Sul sito msdn.com, inoltre, si possono consultare un'infinita quantità di documentazioni, filmati didattici e codice sorgente. Le commissioni di ogni nazione si occupano di giudicare i migliori progetti, i quali parteciperanno alle fasi finali che si svolgeranno la prossima estate a Parigi. I vincitori riceveranno premi in denaro ma soprattutto visibilità grazie al programma Innovation Accelerator, così come è successo al gruppo del progetto italiano *Hello World* (consistente in un software di gestione per pazienti afflitti da disturbi mentali), contattato dall'ospedale San Raffaele di Milano per valutarne le possibili implementazioni.

L'edizione 2008 è dedicata alla salvaguardia dell'ambiente e vede tra le novità anche l'esordio della categoria Game Development: "Il giocatore potrà diventare anche autore dei propri videogame, i quali potranno essere messi a disposizione attraverso i canali della piattaforma Xbox Live". Gli studenti hanno accolto questa new entry con molto entusiasmo, e in Italia si registrano già circa 600 iscrizioni. Ma si può fare ancora meglio.

Microsoft consiglia inoltre l'utilizzo di XNA, librerie che possono facilitare notevolmente lo sviluppo di un videogioco in periodi relativamente brevi. "Al momento sto assistendo un gruppo di ragazzi proprio nell'apprendimento di XNA", interviene **Giuseppe Maggiore**, Student Partner di Microsoft. "Nel prossimo semestre i ragazzi parteciperanno come relatori ha una decina di seminari, illustrando l'architettura attraverso diversi esempi pratici". Si capisce quindi la volontà da parte di Microsoft di divulgare la cultura dello sviluppo di videogiochi anche e soprattutto nella didattica. Secondo Maggiore, in Italia purtroppo sono pochi i docenti che insegnano computer grafica mediante i tool e i framework utilizzati nella game industry: "Stiamo cercando di sensibilizzare i dipartimenti di informatica degli atenei riguardo alla necessità di trattare in maniera approfondita lo sviluppo di videogame, disciplina tra le più rappresentative dell'informatica contemporanea". Presso l'Università Bicocca di Milano si è tenuto di recente XNA European Game Tour, una serie di lezioni durante le quali alcuni esperti internazionali hanno mostrato agli studenti proprio la semplicità di utilizzo di XNA. Qualcosa, insomma, si muove.

"Stiamo cercando di sensibilizzare i dipartimenti di informatica degli atenei riguardo alla necessità di trattare in maniera approfondita lo sviluppo di videogame"

Il team italiano autore del progetto *Hello World*, premiato a fine 2006 in India

Giuseppe Maggiore (a destra) e gli studenti Alessandro Piva e Giulia Costantini terranno dei seminari dedicati a XNA

SOFTWARE

Dentro l'oscurità

In sviluppo il primo videogioco del giovane team romano Illusionetwork

Li avevamo già incontrati alla seconda edizione di GAMECON e ora siamo andati a trovarli nei loro uffici della capitale: stiamo parlando dei ragazzi di Illusionetwork, piccola realtà romana di sviluppo di videogiochi, nata nel 2005 come società di progettazione e sviluppo di soluzioni e contenuti orientati al settore della computer grafica e adesso alle prese con i suoi due primi prodotti. *The Visibile Dark* è il primo dei due progetti in questione, un action game in terza persona in stile *Max Payne* con un gameplay basato su poteri telecinetici e che sarà rafforzato da una fisica di gioco molto realistica. L'altro è invece *Voyager*, un editor 3D che si appoggia a uno dei principali programmi di modellazione 3D permettendo a uno sviluppatore di realizzare per interno un gioco per cellulare senza mai uscire dall'interfaccia del CAD.

Fabrizio Terranova, fondatore di Illusionetwork, ci ha esposto a grandi linee la struttura di *The Visibile Dark*, primo capitolo di una trilogia noir metropolitana. Il videogioco, appena entrato in produzione e previsto per la fine del 2008, si comporrà di 5 vasti livelli, per un tempo totale di gioco stimato intorno alle 10 ore. Il team di *The Visibile Dark* è ridotto ai minimi termini, con quattro persone al lavoro con Fabrizio Terranova oltre a un certo numero (variabile) di collaboratori esterni. Illusionetwork, che lancerà il gioco sotto l'etichetta Perfect Black, pensa a una distribuzione gratuita che dia maggiore visibilità al prodotto e alla compagnia. Resta inteso che, non appena sarà disponibile una primissima versione giocabile di *The Visible Dark*, torneremo a trovare i ragazzi di Illusionetwork per verificare l'effettiva consistenza del progetto.

EVENTI

Buon maestro videogioco

Un americano a Roma ci spiega l'importanza dei videogiochi nell'educazione dei bambini

Accanto agli articoli della stampa generalista italiana, che troppo spesso asseconda (quando non indice) la 'caccia alle streghe' contro i videogiochi, ogni tanto compare un lavoro editoriale che pone invece l'accento su quegli aspetti che possono rendere il videogioco, oltre che un prodotto culturale e d'intrattenimento, anche uno strumento utile per l'apprendimento e per la crescita degli adolescenti. Mamma non rompere, sto imparando! è uno di quelli.

Il libro è firmato da **Marc Prensky**, autore americano di cui **Game Pro** ha potuto saggiare le doti oratorie in occasione della conferenza stampa che si è tenuta all'Hotel Nazionale di Roma lo scorso 31 gennaio. Prensky, col pragmatismo tipico degli anglosassoni, ha spiegato alla nutrita platea di giornalisti e insegnanti l'importanza del mezzo videoludico per l'apprendimento delle capacità cognitive e relazionali da parte dei bambini, sottolineando inoltre il carattere fondamentale del dialogo tra genitori e figli, tra insegnanti e studenti e dei giovani con il proprio gruppo di pari.

Durante l'incontro, moderato da Roberto Genovesi, docente di Ludologia alla Link Campus University di Malta, sono emersi anche interrogativi riguardanti lo stato attuale della normativa sulla censura e, di conseguenza, il PEGI, che hanno visto intervenire in prima persona l'onorevole Gabriella Carlucci, membro della Commissione Cultura della Camera dei Deputati e della Commissione Bicamerale per l'infanzia, e il Segretario Generale dell'AESVI Thalita Malagò. L'Onorevole Carlucci ha confermato l'impegno a modificare la bozza di legge che propone un organismo italiano per il rating dei videogiochi, ponendo al contempo l'accento sull'importanza che la famiglia riveste nel mediare l'esperienza videoludica del bambino, mentre la Malagò, ribadendo l'importanza del PEGI, ha sottolineato anche la necessità di un cambio di rotta mentale nei confronti dei videogiochi, abbandonando le etichette negative e cominciando a evidenziarne i contenuti positivi.

Paolo Crepet, psichiatra che si occupa di problematiche giovanili, ha partecipato all'incontro intervenendo nella discussione

GINNASTICA

Inizia l'era del Wiitness

L'ultimo prodotto lifestyle di Nintendo non sarà un gioco, ma chissà che non ci faccia venire voglia di indossare un body di lycra

Wii Fit potrebbe davvero scuotere l'industria se riuscirà a spingere i non giocatori a comprare la console

Nonostante il marketing mainstream di Nintendo sia stato tutto un risoluto tentativo di portarsi in casa i non giocatori, *Wii Fit* potrebbe aver avuto anche l'effetto contrario, convincendo masse di pallidi nerd di dover buttare giù un po' di grasso in modo simile a quello in cui *Guitar Hero* ha insinuato l'interesse per la musica nelle vite di giocatori altrimenti privi d'orecchio musicale. E se l'ultimo stereotipo del giocatore fatto da Nintendo è da considerarsi valido [vedi **Game Pro** 008], c'è probabilmente più di un 'teenager solitario e antisociale' a cui non farebbe male un po' di movimento. *Wii Fit* non aspira a questo, tuttavia: più di ogni altro precedente prodotto per la console, si allontana di fatto dalla visione della piattaforma come prodotto d'intrattenimento.

Più di ogni altro precedente prodotto per la console, *Wii Fit* si allontana di fatto dalla visione della piattaforma come prodotto d'intrattenimento

Nonostante alcuni eventi simili a classici minigiochi, l'appeal di *Wii Fit* e della Balance Board associata va basato unicamente sulla sua offerta di un esauriente regime di allenamento. Si tratta di un prodotto decisamente più affine ai vari *Training* di Nintendo su DS che non a *Wii Sports*, e forse ancor più simile a un video di aerobica che a uno di questi due. Non si tratta di un terreno totalmente vergine (*Yourself! Fitness* ed *EyeToy: Kinetic* hanno entrambi goduto di una modesta popolarità), ma *Wii Fit* è una creatura del tutto diversa dal resto, essendo, come è, promosso dal produttore della console e venduto assieme a una periferica assolutamente sostanziale. L'effetto è quello di mutare la percezione della console stessa, allineando la sua funzione con qualcosa di ben diverso dai frivoli piaceri del videogioco.

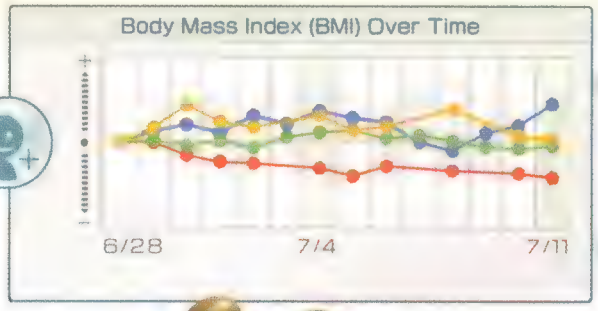
Come i *Training* prima di lui, *Wii Fit* inizia con qualche nozione di 'scienza popolare' e calcola l'Indice di Massa Corporea, una misurazione del grasso nel corpo basata sul rapporto tra altezza e

A dispetto delle pubblicità che dipingono *Wii Fit* come attività di gruppo, il multiplayer è assente. Si possono tuttavia confrontare le statistiche con gli altri giocatori online nel canale apposito

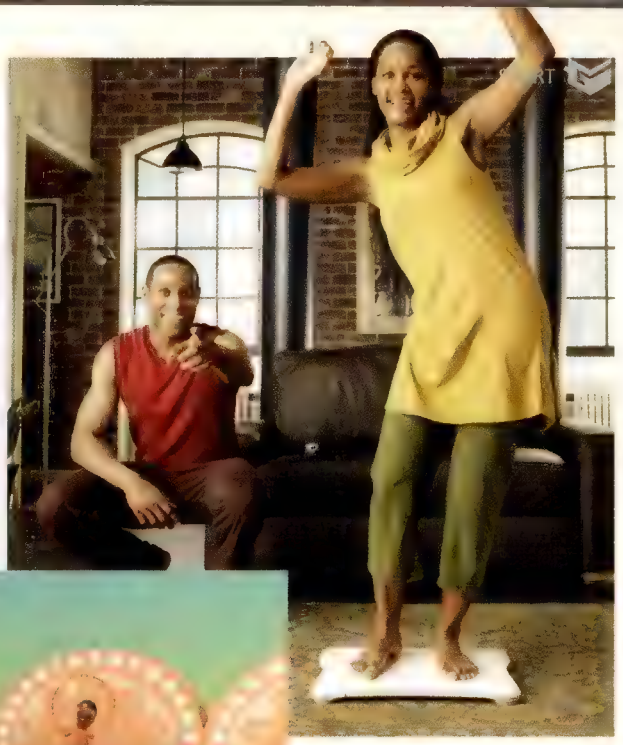
Newswire

Un milione in un mese

Quasi non c'è gusto così: *Wii Fit* (che in occidente sarà rinominato con un meno improprio *Wii Fitness* e che dovrebbe arrivare in pacchetto completo questa primavera) è stato l'ennesima scommessa vinta da Nintendo in Giappone, ed è andato letteralmente a ruba in brevissimo tempo. Le stime della testata economica Nikkei e di Media Create parlano di un milione di unità vendute in sei settimane di commercializzazione. La cifra è già arrivata a quasi due milioni di unità, e nulla lascia presagire che l'avanzata si fermerà presto, così come nulla lascia intendere che il prodotto verrà recepito con minor entusiasmo in Europa. Il gioco, in Giappone, viene venduto (tavola inclusa) a 8.800 yen, che equivalgono a circa 65 euro. Molto probabilmente, però, il prezzo in Occidente sarà maggiore: chi vuole scommettere sulla magica cifra di 89 euro di *Guitar Hero*?



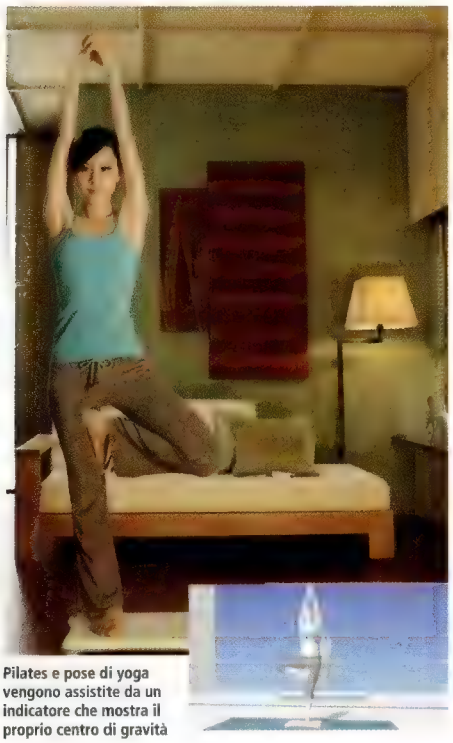
L'Indice di Massa Corporea non tiene conto della distribuzione di ossa e muscoli e può quindi produrre dati ingannevoli per persone con un'ossatura più grande o più piccola della media



I minigiochi di *Wii Fit* sono un po' troppo superficiali, ma Bandai Namco sta sviluppando un titolo sciistico completo che sarà compatibile con la Balance Board

peso ormai disconosciuta come indicatore dello stato di salute dalla comunità scientifica. Data la propensione di Nintendo verso le quantificazioni arbitrarie, come l'assegnazione di un'età cerebrale o della vista, il pigro utilizzo dell'IMC non deve sorprendere. L'età stessa, utilizzata anche in *Wii Fit* come un modo semplice di rappresentare i progressi fatti, sembra una misurazione inappropriata per aspetti del benessere che non le sono linearmente proporzionali. Siamo scettici, ad esempio, sul fatto che in media un ventiquattrenne possa stare in equilibrio su una gamba meglio di un ventottenne.

Archiviati gli irritanti fronzoli che circondano gli esercizi di *Wii Fit*, comunque, il suo valore si fa più evidente. Cinque minigiochi di equilibrio e dieci attività ginniche saranno disponibili inizialmente, con versioni più difficili da sbloccare. Slalom e salto con gli scii utilizzano entrambi efficacemente la Balance Board, e il proprio centro di gravità viene mostrato costantemente. Hula Hoop e football hanno un'implementazione leggermente meno intuitiva, dato che si basano sullo stimare la posizione delle parti del corpo tramite la distribuzione del peso sulla Board, causando occasionalmente degli errori. L'ultimo dei cinque minigiochi iniziali è il più interessante per i videogiocatori: mentre un orologio segna un conto alla rovescia, occorre far rotolare un numero crescente di sfere giù per i fori di un piano la cui inclinazione viene stabilita dallo spostamento del peso sulla Board.



Pilates e pose di yoga vengono assistite da un indicatore che mostra il proprio centro di gravità

Tutti questi giochi, tuttavia, divertono solo per breve tempo, e a differenza di gran parte di *Wii Sports*, la Balance Board necessita un approccio privo di mezze misure. È necessario stare eretti e articolare le proprie posizioni in modo da spostare il centro di gravità. Un approccio decisamente più da esercizio ginnico che da gioco (appunto), cosa che anche tutto il contorno di *Wii Fit* non esita a ricordare. Come prodotto per il fitness, comunque, il suo vantaggio su qualsiasi istruttore da videocassetta è quello di poter comunicare molto efficacemente qualsiasi feedback, segnando obiettivi confezionati su misura per ogni individuo. L'indicatore dinamico del centro di gravità è inoltre utile per mantenere l'equilibrio durante gli esercizi, e apparentemente è essenziale per costituire la 'forza interiore' su cui i fissati di yoga insistono tanto.

Come personal trainer virtuale, il programma è indubbiamente valido, ma la curva d'interesse per i giocatori sarà determinata unicamente dai prossimi titoli che faranno uso della Balance Board. È un ulteriore passo che Nintendo compie verso l'istituzione del Wii come piattaforma che supporta degli interessi parecchio staccati dal videogioco: con le 250.000 copie vendute in Giappone nella prima settimana, viene da chiedersi quanto manchi ancora prima che Nintendo si riposizioni del tutto come produttore di elettronica lifestyle.

La Balance Board è uno strumento assai robusto; la versione giapponese sopporta fino a 140 kg. Non si hanno notizie di un'eventuale versione 'per taglie (molto) forti'

Il collettivo Kokoromi è formato (da sinistra a destra) da Cindy Poremba (studente della Concordia University di Montreal di recente unitasi al gruppo), il programmatore Damien Di Fede, la game designer Heather Kelley e il game designer e artista Phil Fish

INTERVISTA

Coscienza collettiva

Diamo la parola a Kokoromi, un giovane team di Montreal che sembra avere le idee molto chiare circa la scena indipendente del game development

Uno dei momenti di maggiore interesse del Montreal International Game Summit di dicembre è stato un evento intitolato Gamma 256, uno show mattutino i cui ingredienti erano otto giochi, un DJ e il nostro editorialista Randy Smith nelle vesti di moderatore. Gli organizzatori? Un collettivo di sviluppatori indie chiamato Kokoromi, composto da **Heather Kelley**, una designer che ha lavorato per Ion Storm (su *Thief: Deadly Shadows*) e Ubisoft, **Phil Fish**, un altro designer ex Ubisoft il cui *Fez* ha ottenuto due nomination per il prossimo Independent Games Festival, **Damien Di Fede**, programmatore con una storia nel campo della musica, e la studentessa **Cindy Poremba**. Abbiamo incontrato Kelley e Fish per parlare di giochi indipendenti, Kokoromi e altro.

"Il livello di frustrazione nell'industria dei videogiochi è alto. Molti lavorano sull'ultimo tie-in da film e non possono essere creativi"

Come è partito Kokoromi?
Heather Kelley: Phil e io ci trovavamo in Ubisoft ma intanto lavoravamo anche con Damien su un altro progetto. Fondammo Kokoromi poco tempo dopo.
Phil Fish: Dopo la fine di quel progetto fu ovvio che avremmo continuato a lavorare assieme, quindi dovevamo semplicemente inventare un nome. Per qualche motivo, lo volevamo in giapponese. Il suo significato è 'esperimento'. Kokoro significa sia arte che spirito e mente, quindi era perfetto.

Qual è il vostro obiettivo in Kokoromi?
HK: Fare più cose. Penso che questo fosse l'obiettivo numero uno.
PF: Stavamo per scrivere un manifesto, ma poi ce ne siamo dimenticati! Ad ogni modo, volevamo creare e promuovere videogiochi sperimentali e 'artistici' impossibili da realizzare in un contesto commerciale.

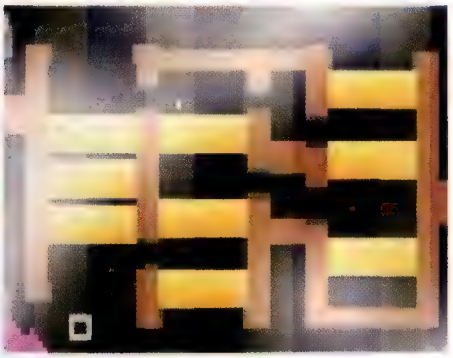
Come hanno reagito i vostri colleghi sviluppatori?
HK: Alcuni non sono proprio abituati a cose di questo genere.
PF: Sì, si fanno le loro otto o dieci ore di lavoro al giorno su un gioco e, quando tornano a casa, non hanno voglia di mettersi su un altro.
HK: Oppure vogliono effettivamente passare del tempo giocando, visto che più si creano videogiochi, meno si gioca. Ci sono però anche persone vicine alle nostre idee, e sembra anche che, da quando ci siamo

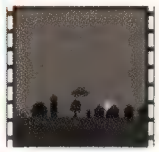
OUT THERE

MOUSE DA DITO

Johnny Lee, un laureato particolarmente inventivo che segue un dottorato di ricerca allo Human-Computer Interaction Institute della Carnegie Mellon University, sta sperimentando ogni sorta di utilizzi inusuali del Wii Remote. Per fare un esempio, ha reindirizzato l'abilità del Remote di tracciare gli infrarossi per creare uno schermo tattile applicando del nastro riflettente sulle punte delle sue dita. Altra idea molto economica è la lavagna digitale a basso costo, che utilizza il Remote per tracciare un LED infrarosso inserito nell'estremità di una penna e trasforma un normale LCD in una sorta di tavoletta grafica. Artisti squattrinati di tutto il mondo, gioite!

www.procrastineering.com





I giochi presenti al Gamma 256 comprendevano *Bloody Zombies, Dodge Club, Dive* (fila in alto, da sinistra a destra), *Mr. Heart Loves you Very Much, StdBits, Doomed Planet* (fila di mezzo, da sinistra a destra) e *Passage* (destra). Ognuno di essi può essere scaricato da www.kokoromi.org

noi, la tendenza sia aumentata. Alla gente interessa fare e giocare qualcosa di diverso.

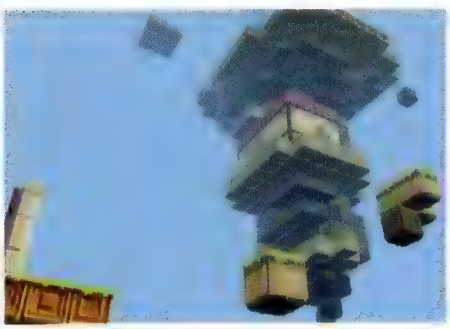
PF: Penso che il livello di frustrazione all'interno dell'industria dei videogiochi sia alto. Molti lavorano sull'ultimo tie-in da film e non possono essere creativi. Tutti hanno delle idee, ma non hanno l'opportunità di lavorarci sopra. Molte delle persone che videro lo scorso Gamma dissero: 'Accidenti, davvero avete fatto tutto questo?'. Ci vuole moltissimo duro lavoro, ma è normale: se vuoi fare qualcosa di grande fuori dall'orario di lavoro quotidiano, devi faticare.

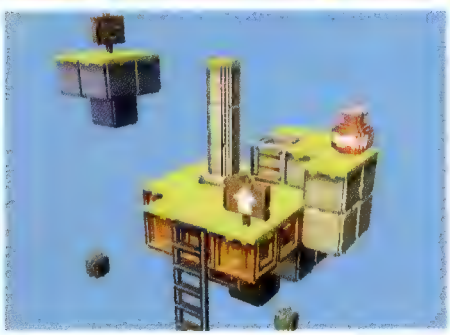
HK: Gli autori possiedono ciò che creano, ma sono responsabili dei loro accordi con i datori di lavoro. Oltre a dover trovare il tempo, spesso non sono sicuri di dove ricadrebbero i diritti, legalmente parlando, se creassero dei giochi propri.

PF: C'è una clausola parecchio comune nei contratti d'assunzione nello sviluppo di videogiochi che dice che tutto ciò che si pensa è proprietà del datore di lavoro. Qualunque cosa si sogni e sia relativa ai videogiochi.

Quanto vi preoccupa questo?

PF: È inquietante. È raro che la impugnino, e io ho chiesto al mio datore di depennarla dal mio contratto. Dicono di non averla mai usata e che è lì solo nel caso in cui la gente fondi la propria società portando della tecnologia con sé, però c'è.





Vi preoccupa il fatto che pochi fra coloro che producono giochi con voi provengano dal mondo commerciale?

HK: Io direi che sono comunque parte dell'industria: non si troveranno in un grande studio e non produrranno titoli AAA, ma sono nell'industria indie.

PF: Solo ora sta diventando effettivamente un'industria. Due o tre anni fa, si trattava ancora solo di una *scena*.

HK: Ora però c'è gente che si guadagna da vivere, in questo settore.

Qual è stato secondo voi il grande catalizzatore per il cambiamento?

PF: XBLA, PSN e la distribuzione digitale: molto è stato fatto da una manciata di persone in un interrato. Creare un gioco è molto più economico per gente come Jonathan Mak [autore di *Everyday Shooter*] che per un piccolo team in un grande studio. È positivo per i publisher e positivo per noi, e penso che siamo appena all'inizio.

Qual è il motivo della regola dei 256 pixel al Gamma?

PF: L'idea originale era limitare tutto a 16x16, ma pensavamo che fosse troppo costrittivo e dunque decidemmo per 256. Sono pochi pixel in più della risoluzione del NES, e lo spazio di manovra nelle proporzioni dello schermo è parecchio ampio.

HK: E poi 256 è un numero così importante...

PF: *Passage* sembra aver toccato un nerve scoperto.

HK: Quello è il ragazzino protagonista.

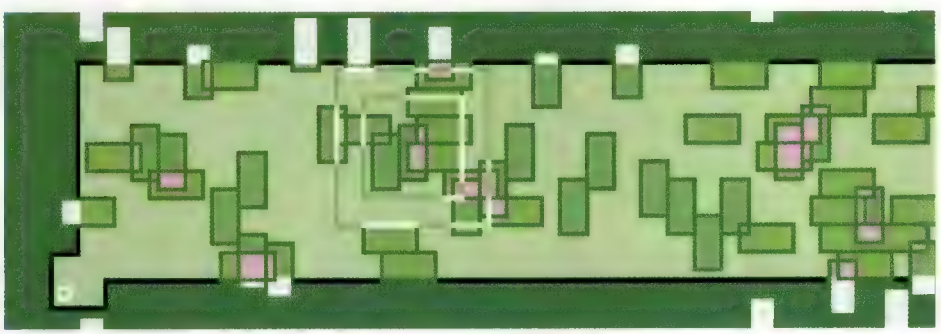
PF: Praticamente tutti gli articoli a esso dedicati lo indicano come il gioco più 'artistico' presente. È grandioso. Forse il luogo della presentazione, così rumoroso, non era il più adatto per un gioco che affronta il tema della morte, ma alla fine è andata bene lo stesso.

Voi definite questi giochi 'artistici', però resta il fatto che sono per sempre giochi. I videogiochi dovrebbero celebrare la loro natura di videogiochi o dovrebbero tentare di contaminarsi con altri mezzi di espressione culturale?

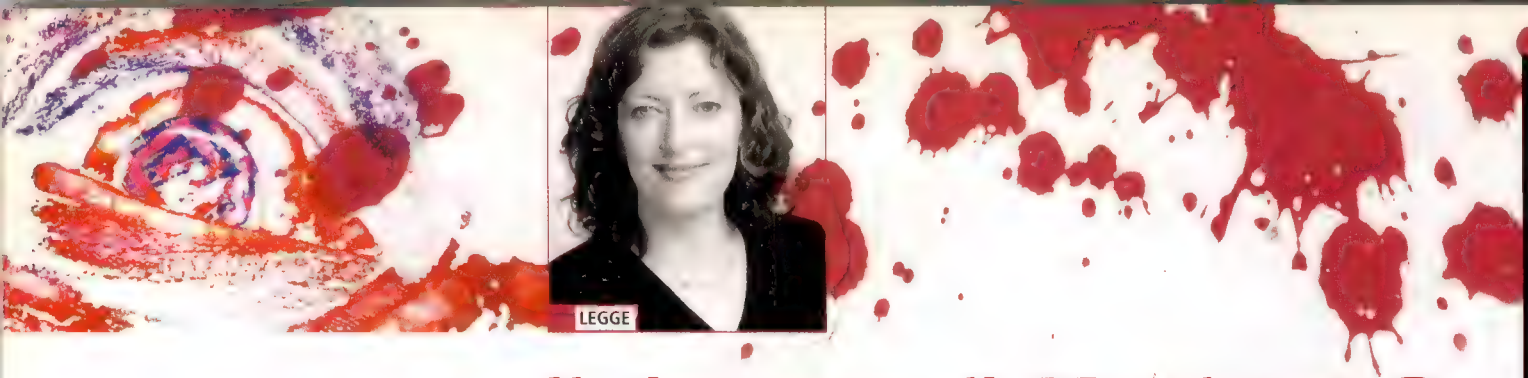
HK: Mi piace che seguano quella linea di pensiero perché a volte bisogna spingere su cose del genere, ad esempio utilizzando meccaniche non tradizionali e chiedendosi come elementi propri del videogioco possano essere integrati nel resto dei media digitali.

PF: Se però intendete fare qualcosa per il Gamma, dovete creare un gioco: inventatevi delle regole e un sistema. Noi siamo un gruppo che fa giochi: l'arte interattiva non è sufficiente.

HK: Le opportunità per realizzare arte interattiva sono già abbastanza.



Il progetto personale attualmente portato avanti da Phil Fish è *Fez* (sinistra), un puzzle platform a metà tra il 2D e il 3D che ha ricevuto una nomination per i premi all'eccellenza e all'innovazione del design e all'arte visiva nel prossimo IGF. *Mondrian Provoked* di Jim McGinley (sopra) era anch'esso presente al Gamma 256



Il riesame di Manhunt 2

La messa al bando di Manhunt 2 da parte della BBFC è stata posta sotto un riesame giuridico: un caso che potrebbe fare storia per la censura in Inghilterra

Colto in flagrante

Come funziona la legge in relazione ai videogiochi

La disputa tra BBFC e VAC si basa sull'interpretazione del Video Recordings Act del1984, l'atto che ha stabilito che la BBFC può classificare (o meno) i video e i giochi per uso domestico. Sebbene sia stato rivisto nel 1994, è palese che l'atto non sia adatto per stare al passo dei cambiamenti nel mondo dei media. Cordall afferma che "attualmente il Video Recordings Act, per come è strutturato, va a colpire solamente i giochi distribuiti su mezzi fisici, e non copre affatto il mondo dei download: la BBFC lì non ha giurisdizione. Tecnicamente Rockstar potrebbe offrire semplicemente il download del gioco, anche se si scontrerebbe comunque con chi, come i produttori delle piattaforme, richiede in ogni caso una classificazione per i prodotti".

La telenovela circa l'uscita in UK di *Manhunt 2*, il controverso prodotto di Rockstar, ha visto nello scorso dicembre un mese cruciale. Il giorno 10, infatti, la Video Appeals Committee (un organo che si occupa di raccogliere i ricorsi in appello delle società coinvolte nelle classificazioni operate secondo il Video Recordings Act) si è espressa a favore dell'appello di Rockstar contro il blocco della British Board of Film Classification (sia per la versione originale che per quella censurata pubblicata recentemente negli USA), demandando alla stessa la classificazione del gioco e permettendone di fatto l'uscita. Una settimana dopo, una piccata BBFC a sua volta ha fatto ricorso, ottenendo poco prima di Natale che il suo caso venisse ridiscusso a gennaio.

"in passato ci sono già stati degli appelli, ma il fatto di ricorrere a un costoso e noioso rinvio a giudizio è segnale che il caso è veramente importante per la BBFC"

Il corpo che stabilisce i rating in Inghilterra è intervenuto poi in maniera dura: "La BBFC sta contestando il giudizio della VAC poiché secondo la commissione è basato su un'interpretazione scorretta del Video Recordings Act circa la valutazione di ciò che può risultare dannoso; la sentenza, se dovesse passare, avrebbe inoltre importanti implicazioni su tutte le decisioni della compagnia, incluse quelle che riguardano casi con livelli inaccettabili di violenza ".

Tutto ciò è stato un passo in più rispetto a quanto la BBFC fece dieci anni prima, nel 1997, quando la VAC tolse, in circostanze simili, la sua messa al bando per *Carmaggedon*, il primo e fino ad oggi unico altro gioco per il quale è stata rifiutata una classificazione. Secondo l'avvocato specializzato in media digitali **Gillian Cordall** (sopra), questo sta a significare che la stessa BBFC è profondamente allarmata dalle implicazioni del caso: "Non lo stanno facendo per una questione di ripicca; in passato ci sono già stati degli appelli, ma questo ricorrere a un costoso e noioso rinvio a giudizio è segnale che il caso è veramente importante per la BBFC, la quale ritiene che la sentenza possa in futuro limitarla in qualche modo".

È difficile essere certi di quale sia la vera natura della disputa fra VAC e BBFC e su quali siano le obiezioni portate in prima istanza dalla BBFC a *Manhunt 2*, fino a quando i dettagli non saranno di dominio pubblico. Attualmente sia Rockstar che il corpo di rating hanno declinato ogni dichiarazione ai loro comunicati stampa e il testo della sentenza del VAC non è disponibile.

Quello che sappiamo è che il VAC ha recepito le dichiarazioni di chi ritiene che il livello di violenza in *Manhunt 2* non sia particolarmente estremo: **Fred Hasson**, CEO dell'associazione degli sviluppatori inglesi TIGA, ha affermato infatti che era "sorpreso di quanto

Nell'Aprile 2007 la BBFC ha terminato uno studio nel quale si cercava di stabilire per quale motivo la gente giocasse ai videogiochi, in modo da capire come esaminarli. La sua conclusione è stata che non è necessariamente vero che l'interattività coinvolge maggiormente i giocatori

il gioco fosse addomesticato", mentre lo psicologo **Guy Cumberbatch** lo ha descritto come "abbastanza pulito" rispetto a un film. Questo è probabilmente vero per la versione 'depurata' del gioco, con la censura di alcuni dettagli grafici nelle uccisioni.

Tutto ciò ha portato la BBFC a essere accusata di essersi fatta influenzare dai quei politici e dai quei media che protestano fin dai tempi del primo *Manhunt* e che in generale criticano Rockstar e sono contrari ai giochi violenti. La decisione sembra in effetti incongruente per un organo che è conosciuto per la sua visione progressista e bilanciata e che ha evidenziato in una sua ricerca che l'interattività non rende più pericolosa la violenza rappresentata. L'esaminatore della BBFC **Jim Cliff**, parlando al Game City di Nottigham a ottobre, ha affermato che "le argomentazioni di entrambi gli schieramenti non risultano convincenti se ci si domanda se i giochi siano più pericolosi in quanto interattivi".

Ad ogni modo, durante lo stesso evento, egli ha anche sottolineato come l'intensità delle immagini non fosse l'unico parametro preso in considerazione dalla BBFC. "Guardiamo in maniera approfondita anche il tono e il contesto dove la violenza viene mostrata; il contesto è probabilmente il concetto che ricorre maggiormente. Dobbiamo guardare che tipo di gioco è, cosa è richiesto al giocatore e cosa gli è permesso fare". Quest'ultimo sembra essere il punto cruciale per il censore quando si arriva a parlare di *Manhunt 2*. Il comunicato della BBFC citava "l'incessante desolazione e insensibilità dei toni", "la mancanza di distacco o alleviazione ", "il sadismo sostenuto e continuativo" e "l'assoluta mancanza di alternative non violente nel gioco".

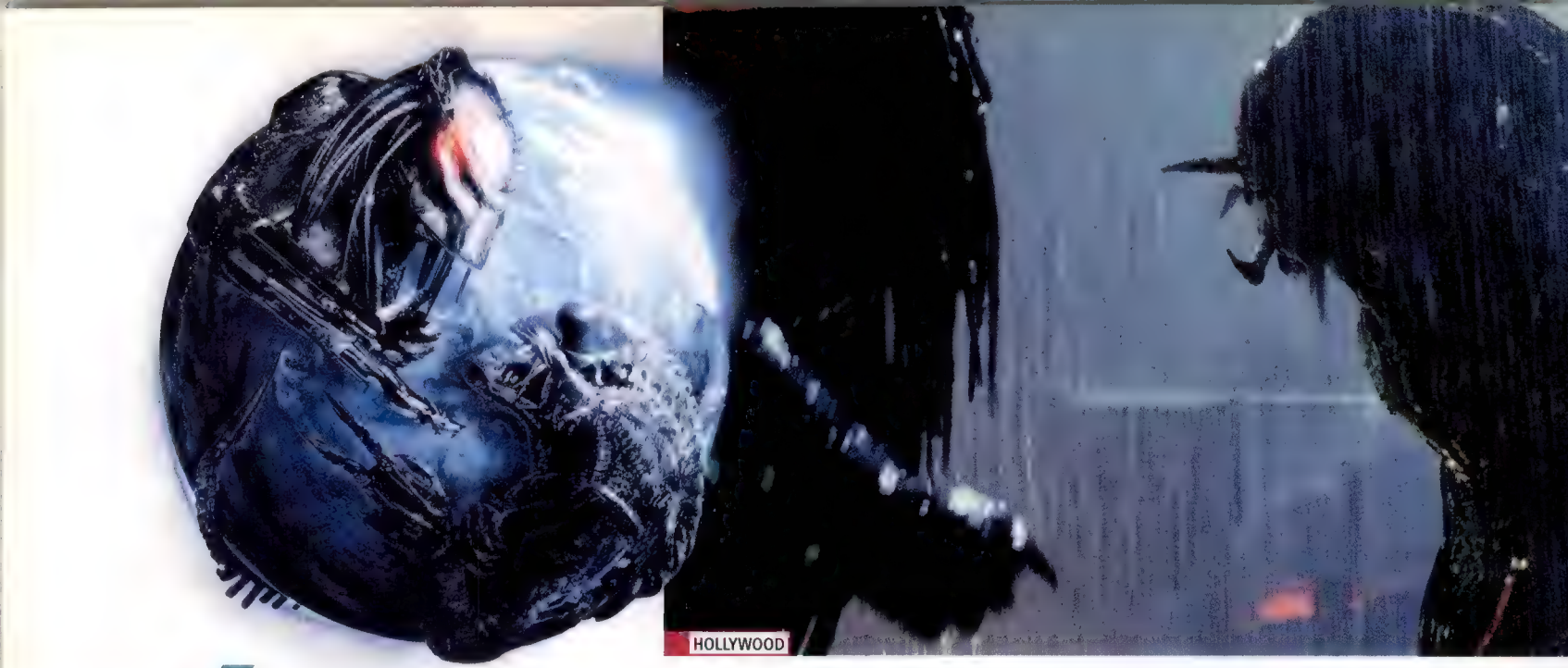
Ma è su come il contesto possa risultare dannoso per i giocatori che la BBFC e la VAC sembrano non essere d'accordo. Ribattendo alla decisione della VAC, la BBFC ha affermato che il suo approccio "va oltre l'influenza negativa a livello comportamentale e [...]

***Manhunt 2* ha dovuto affrontare una strada impervia anche negli USA, ricevendo dapprima il rating AO [Adults Only], che ne avrebbe pesantemente ristretto la distribuzione. Per ottenere il rating M Rockstar ha in seguito apportato diversi tagli al gioco**

prende in considerazione anche altre possibili influenze sulla sensibilità e sul comportamento individuali."

Cordall ritiene che la VAC abbia avuto un approccio generico al problema del pericolo di opere simili e che il cardine della questione sia su chi considerare come il soggetto danneggiato e perché *Manhunt 2* rientri in questo caso. "Se si afferma che è incentrato sul danno che gli individui causano alla società, allora la BBFC dovrebbe intuire che quasi nulla andrebbe censurato partendo da questi assunti, in quanto gli studi non hanno dimostrato nessun legame fra i due concetti".

Cordall è inoltre del parere che una sentenza a favore della BBFC non cambierebbe in maniera sostanziale il quadro, o che non porterebbe necessariamente a una classificazione più stringente dei videogiochi: "Sono un organo abbastanza sensibile e orientato al progresso, non fanno spesso azioni del genere". Ad ogni modo ritiene che la BBFC subirà un duro colpo se la sentenza finale fosse a suo sfavore, andando forse a inficiare anche le decisioni sui film e sui video. Visto che il censore è anche sotto interrogazione parlamentare da parte del PM Julian Brazier con l'intento di ottenere un grado di controllo da parte del governo sui rating della BBFC, si può affermare che la censura in Inghilterra sta per vivere tempi epocali.



SOUND BYTES

"Una delle cose che più ci lusingano è *Super Mario Galaxy*, coi suoi mondi sferici: abbiamo creato mondi sferici in *Going Commando* e in *Up Your Arsenal*. È splendido pensare che Miyamoto-san li abbia ritenuti così cool da incorporarli in *Mario Galaxy*."
Il direttore marketing di Insomniac **Ryan Schneider** riguardo l'origine di un certo gioco del 2007

"Non è un'idea che abbiamo preso da qualche parte. Devo ammettere di non aver mai visto il gioco in questione. È un gioco per PC?"
E **Shigeru Miyamoto** fece esplodere la bolla

"La domanda insaziabile sta costando a Nintendo molto più della faccia. Le stime degli analisti e dei commercianti indicano che la compagnia perde un miliardo di dollari circa per ogni importante periodo festivo, anche escludendo dalle stime la vendita dei giochi per queste console non costruite."
Ah, la pressione della popolarità .. un problema terribile, secondo il **New York Times**

"Non vedo l'ora di lavorare con MTV Games per dar vita a storie nuove e originali e per cercare costantemente nuovi modi per innovare il medium."
Disse il **Jerry Bruckheimer** di Bad Boys II

"La cosa mi sorprende, perché io non oserei mai suggerire a un publisher il prezzo a cui vendere i propri giochi. Dunque non penso sia appropriato per loro suggerire un prezzo per l'hardware."
Jack Tretton, CEO di SCEA, non accetta consigli da gente come Robert Kotick di Activision Blizzard. Chiaro?

Sindrome Aliena

È tempo di tirar fuori i fucili a impulsi e le lame da polso. E questa volta, dicono i fratelli Strause, i videogame sono sulla linea di tiro

Ormai ve lo avranno detto milioni di volte: nello spazio, nessuno può sentirvi urlare. Quello che non vi hanno detto è che purtroppo non si sente nessuno urlare per Alien e Predator da quasi dieci anni. Dopo il terrificante *Aliens Vs. Predator* di Rebellion nel 1999 (gioco brutto dedicato a uno dei film di fantascienza peggiori mai passati per una sala cinematografica), queste due icone cinematografiche hanno incrociato le zampe e sono sprofondate in un abisso.

Ma la speranza è l'ultima a morire, no? Ecco quindi Aliens Vs. Predator: Requiem, un sequel adulto e tonico che, pur senza scomodare gli illustri Scott e Cameron, ha generato qualche chiacchiera sulla possibile (mezza) rinascita della serie. Difatti, se il tie-in per PSP uscito negli scorsi mesi non era di certo un capolavoro, Gearbox e Obsidian sono alacremente al lavoro su due nuovi blockbuster, uno sparatutto e un GdR, commissionati da Sega e da 20th Century Fox. E questo, dicono i fratelli Strause, registi di Requiem, non è tutto.

"Penso che già ora stiano lavorando a un titolo next-gen di *Aliens Vs. Predator*", ha dichiarato **Colin Strause**, che insieme a suo fratello **Greg** e alla Hydraux, la loro compagnia, ha compiuto il non inusuale passo da 'maghi degli effetti speciali' a 'moviemaker'. "Ce ne hanno parlato un po' e ci hanno chiesto di occuparci di questi progetti il prima possibile,

Colin (a sinistra) e Greg Strause, fratelli di Chicago, sono approdati dagli iceberg di Titanic e dalla pubblicità della Coca Cola in *World of Warcraft* alla regia del loro primo film

Radicato tra i fanboy sin dal suo debutto come fumetto nel 1992, AVP ha cominciato a vacillare una volta esaurita la sua novità. Requiem ha occasionalmente racimolato qualche recensione positiva

ma siamo stati talmente occupati col film da non aver avuto il tempo da dedicare ai tie-in di AVP", ha continuato. "Ora il tempo lo abbiamo e siamo interessati ai giochi che, a quanto pensiamo, usciranno nell'arco dei prossimi due anni".

Colin, che può vantare una completa collezione di console moderne e un PC potentissimo, è il videogiocatore conclamato della coppia. Nemmeno una maratona di nove mesi di lavoro su Requiem è riuscita a distogliere questo giocatore incallito dalle occasionali sessioni di gioco a tarda notte. Gli shooter sono in prima fila: "Gioco spesso a *Gears of War* in modalità co-op con uno dei ragazzi dell'ufficio, a volte anche fino alle tre del mattino. È vero, mentre

"Ora che i videogiochi sono in HD, hanno l'audio Surround e possono essere giocati su un maxi-schermo, si tratta di esperienze molto cinematografiche"

lavoravamo su AVP:R eravamo tanto stremati a fine giornata da aver davvero bisogno di dormire, ma *Gears* è troppo divertente. Una buona modalità cooperativa è quello che dovrebbe avere ogni gioco.

"*Call of Duty 4* è una delle esperienze più divertenti che ho mai provato in un gioco", ha continuato. "È come giocare Black Hawk Down [*il film, NdR*]. Ora che i videogiochi sono in HD, hanno l'audio Surround e possono essere giocati su un maxischermo, si tratta di esperienze molto cinematografiche. Devo ammettere che certe volte preferisco persino giocare un videogioco piuttosto che vedere un film, anche perché si tratta di un'esperienza più lunga".

È stato la scorsa primavera, durante un meeting con Vivendi, che i due fratelli hanno saputo dello sviluppo di un gioco di *AVP* e hanno chiesto di poter dare una mano. Rebellion, che ha sviluppato *Aliens Vs. Predator* per PSP e potenzialmente avrà le mani in pasta nelle incarnazioni casalinghe, ha mostrato agli Strause Asura, la loro piattaforma di prossima generazione, ricevendo in cambio dettagliate informazioni sulle creature, incluso il nuovo ibrido Predalien. E, come abbiamo appreso, non si era trattato del loro primo scambio di informazioni.

"*AVP* era un'ottima serie di videogiochi", spiega Colin. "Quello che maggiormente ricordo di questi titoli era il bilanciamento dei personaggi. Il Predator aveva i suoi visori, ma quando guardava gli umani non poteva vedere gli Alien e viceversa, e quindi anche nel nostro film lo si vede passare continuamente da una modalità all'altra per tenere d'occhio gli Alien. Com'è facile intuire, quindi, abbiamo preso relativamente poco dai fumetti, ispirandoci principalmente ai lungometraggi originali di Alien e Predator".

"Per quel che riguarda l'atmosfera del film, Requiem è un reboot", dice Greg. "È più scuro e pauroso. Lo stile dell'ultimo film non era horror come avrebbe dovuto. La nostra missione era creare qualcosa di simile a Non Aprite quella Porta, ma con Alien e Predator al posto dei cannibali. In poche parole, si trattava soprattutto di un *horror di provincia*".

Nonostante l'unione di due autentici pilastri del cinema sci-fi horror, AVP non è un marchio di buon auspicio per l'inizio di una carriera cinematografica. I film basati sui giochi e i tie-in infatti sono raramente spettacolari o anche solo di un qualche spessore: ricordiamoci che un altro dei tentativi di quest'anno, Hitman, si è guadagnato l'ennesimo bollino di "opera trash" dai principali quotidiani.

"È difficile", concorda Greg, "che vi sia una buona trasposizione da videogame a film. Ma non si può dire che sia ciò che noi stiamo facendo: sarebbe meglio dire che vogliamo solo creare un buon film. Il problema sopraggiunge quando gli spettatori sono troppo ossessionati dal lato videoludico della produzione. Se provaste a fare un film su *Half-Life*, sarebbe come Il Signore degli Anelli. Si tratta di un'ottima storia, ma che non può essere sintetizzata in due ore. Inoltre bisogna essere sicuri che trama e personaggi siano profondi quanto la gente si aspetta. Ormai sappiamo che se si tenta di ficcare dentro al film troppe regole videoludiche la cosa non può funzionare".

Ciò nondimeno, non si escludono future avventure interattive dei fratelli Strause. Passati dagli effetti speciali del primo film di X-Files ai video musicali e alle pubblicità, i due vedono i videogiochi come un'altra sfida, dotata delle sue proprie regole. "So che sono delicati da trattare, in quanto la storia può dipanarsi anche per 20 o 40 ore", dice Colin. "È un tipo di medium completamente diverso ma c'è qualcosa di fantastico nel ritrovarsi nel bel mezzo di un videogioco come *Half-Life*, che puoi giocare per settimane senza che la storia perda il suo smalto. Penso che sarebbe stupendo far parte di qualcosa del genere".

Diritti ereditari

Abbiamo parlato con Ken Matsumoto, producer di Dynasty Warriors 6, e gli abbiamo chiesto perché, a suo dire, i critici non smettono mai di lamentarsi di questa serie

Dynasty Warriors non ha mai raggiunto in occidente la fama di cui gode in Giappone, dove è considerata tra le serie di maggior successo del mondo videoludico. Abbiamo parlato col producer di *Dynasty Warriors*, **Ken Matsumoto** (sopra), del lavoro svolto su una serie che, pur essendo apprezzata dai fan, riceve costanti critiche.

_DW6_ è il primo _DW_ per le console di questa generazione. Come avete sfruttato la maggiore potenza di calcolo?
Ovviamente è stato migliorato il comparto grafico. Abbiamo ridisegnato i personaggi e le animazioni, e tutto ciò aiuta a incrementare quella che io definirei l'atmosfera del titolo, ad esempio eliminando la nebbia sul campo di battaglia e consentendo di guardare fin dove serve. Mettiamola in questo modo: il gioco è basato sulle battaglie campali, e dunque se si vuole avere una panoramica di questi immensi spazi basterà salire su una scala o un promontorio e guardare. Ciò espande il gioco verticalmente, non solo orizzontalmente.

Quali sono i problemi da affrontare nel realizzare un titolo come _Dynasty Warriors_? Avvertite una qualche tensione tra coerenza e innovazione?
Dynasty Warriors è il marchio più importante che abbiamo in Koei. La storia è decisa dall'inizio, dunque non possiamo modificarla più di tanto. Certo, abbiamo comunque bisogno di innovare, ma non si deve mai perdere di vista ciò che i giocatori amano di questa serie. Il romanzo dei Tre Regni ha una storia dalle tante sfumature e penso che il pubblico asiatico colga subito le differenze e le novità che inseriamo, mentre chi non conosce la storia o i personaggi perde totalmente questo livello di lettura. Il problema è che abbiamo a che fare con due tipologie di target e quindi di feedback differenti, difficili da mettere insieme.

C'è stata qualche critica che ti ha particolarmente infastidito?
Sì, qualche volta mi infastidisco. Paragonare il nostro gioco ad *Halo*, cosa che ho visto fare in un'occasione, è stupido: si tratta di due cose totalmente diverse. I videogiochi vengono spesso criticati in base a quello che non sono, piuttosto che a quello che sono. Molti detestano *Wii Sports* perché non ha i campi ufficiali, o perché non c'è la possibilità di giocare a golf con una mazza legno 3, non capendo che si tratta comunque di un gioco brillante, che molto semplicemente non intende offrire certe cose! Per *Dynasty Warriors* non ci sembra di ricevere critiche imparziali, ma è anche vero che dopo qualche sequel è difficile far mutare certe opinioni. Alle volte ci capita di leggere un articolo che non menziona nessuna delle novità del gioco e che conclude che si tratta sempre della solita solfa, e quindi ci chiediamo se chi l'ha scritto lo abbia giocato per più di venti minuti. Probabilmente qualcuno avrà pensato: "Oh, questo basta per riempire mezza pagina" e lo avrà assegnato a un redattore che non conosce le sottigliezze del gioco, senza considerare che quando una serie diventa regolare è nelle sottigliezze che risiede il valore del singolo titolo.

Quindi cosa ritieni sia importante quando si produce un gioco?
Ah, è difficile da spiegare... penso che i videogiochi debbano essere divertenti, ma l'idea del divertimento varia da persona a persona. Molti dimenticano che il loro gioco preferito ad esempio è diverso dal mio. *Wii Sports* crea un nuovo tipo di divertimento, mi piace, questa è innovazione. Questa è la cosa più importante: i videogiochi non sono tutti adatti a ogni utenza, e forse il divertimento è la cosa più profonda a cui riusciamo a pensare.

Dynasty Warriors* è uno dei giochi più venduti in Giappone e, grazie alle enormi vendite, ogni capitolo è in seguito riproposto in versioni maldestramente titolate *Xtreme Legend

SITO DEL MESE

Il sito americano di Capcom ospita una serie regolare di aggiornamenti, blog e diari degli sviluppatori e, pur essendo ovvio che il sito esista principalmente per pubblicizzare il publisher, guardando oltre si riesce a scoprire un tesoro di informazioni interessanti e precise. Ciò accade anche grazie a una barra di navigazione ben implementata che consente, in pochi secondi, di raggiungere la pagina riguardante il gioco desiderato. Tanto per citare alcuni nuovi post, è possibile trovare informazioni biografiche su Albert Wesker (uno dei protagonisti di *Resident Evil*), così come i commenti di David Sirlin su *Super Street Fighter II Turbo HD Remix*, un'ottima sezione su *Ace Attorney* e un mucchio di trailer e interviste su *Devil May Cry 4*. Un esempio da seguire per gli altri publisher.

Sito:
Sito e blog ufficiali di Capcom USA
URL:
blog.capcom.com/

L'arte del narrare

Susan O'Connor ha lavorato sulle trame di alcuni dei giochi più venduti degli ultimi anni, ed è ancora all'opera...

La scrittrice di videogiochi **Susan O'Connor** (qui a destra) ha partecipato allo sviluppo di opere che sono state sia lodate (come *BioShock*) che criticate (come *Gears of War*) per la loro storia. L'abbiamo raggiunta per chiederle un parere sui suoi progetti più recenti, compreso *BlackSite: Area 51*.

Parlando delle idee nate per ***BlackSite***, **O'Connor ci racconta: "Per gli Stati Uniti i messicani sono il prototipo perfetto di persone sacrificabili per farne dei supersoldati. Avevo in mente una scena dove una famiglia veniva fermata al confine e tutti venivano rimandati indietro tranne il figlio: mostrare la nascita di un boss in questo modo sarebbe stato davvero interessante"**

Come ha iniziato a scrivere per i videogiochi?
Ho cominciato per un piccolo studio che faceva giochi per bambini.

Che cosa le ha insegnato questa esperienza?
Che la maggior parte dei giochi sono ancora scritti come se fossero destinati a dei bambini! Io penso spesso ai dialoghi e mi impongo di renderli più chiari possibile: nella vita reale la gente non dice mai quello che vuole. I film riescono a creare meglio un'interpretazione drammatica, utilizzando tensione o conflittualità per mascherare i momenti esplicativi. Quando gioca, invece, la gente vuole essere coinvolta nel processo e l'esposizione dei fatti deve avvenire durante il gioco.

Secondo lei per quale motivo scrivere per i videogiochi sta diventando così importante?
Penso che i giochi saranno sempre più sotto i riflettori per la qualità delle loro storie. Scriverne di buone richiede lo stesso impegno che lavorare sul game design. Se gli sviluppatori non prestano attenzione a questo aspetto, saranno massacrati dalle critiche. Le critiche sono le mie migliori amiche: se arriva un cliente e mi dice che "vuole fare semplicemente qualcosa", posso infatti sottolineare quali reazioni negative suscita una storia debole e mostrare quindi che al giorno d'oggi ci si aspetta di più.

"Scriverne buone storie richiede lo stesso impegno che lavorare sul game design. Se gli sviluppatori non prestano attenzione a questo aspetto saranno massacrati dalle critiche"

Quanto c'è di suo nel successo di *Gears of War*?
Lavorare con il team è stato stupendo. Ma il peso di portare avanti la storia, se devi collaborare con una realtà che non ha mai creato un gioco con una trama così forte alla base, ricade tutto sullo scrittore. C'ero solo io a far valere le mie ragioni!

La trama di *BioShock* è molto più profonda di quello che ci si aspetterebbe vedendo tutti quegli scontri a fuoco, ed è stata capace di sorprendere i giocatori grazie all'utilizzo dei diari audio

Nel plot di *Gears of War* sembrano esservi molti sottintesi, ma pochi di essi vengono effettivamente spiegati.
Davvero non so cosa sia successo alla storia. Avevo lavorato allo script, ma credo che molto di esso sia stato tagliato dopo la conclusione della mia parte di lavoro.

Come paragonerebbe questa esperienza con *BioShock*?
È stato totalmente diverso. Anche qui c'era già un canovaccio, ma Ken Levine è uno scrittore navigato e aveva già messo a posto tutta la struttura. Inoltre fino all'ultimo minuto è stato un continuo rifinire la storia; scrivere per i videogiochi è un lavoro complicato, in quanto durante lo sviluppo cambiano molte cose e bisogna essere sempre pronti per ricalibrare il tutto. Penso che sia per questo che le storie dei videogiochi stanno cominciando a funzionare meglio. Gli sviluppatori ora richiamano lo scrittore quando entrano nelle fasi alfa o beta mentre in precedenza il mio lavoro era finito molto prima dell'alfa e il gioco poteva essere completamente diverso all'uscita.

Le parole di Harvey Smith hanno attirato molta attenzione su *BlackSite*: cosa ne pensa?
Non ho ancora provato il gioco, ma posso dire che lavorare con Harvey Smith è stato fantastico, un'esperienza davvero interessante. Avevamo una base fin troppo classica: soldati contro alieni. Penso che gran parte del team, non solo Harvey, abbia faticato non poco per cavarne qualcosa di interessante. Harvey voleva fare qualcosa di molto sovversivo; se avessi avuto voce in capitolo, nel gioco non ci sarebbe stato un singolo alieno. Per problemi di budget e di tempo non abbiamo poi potuto inserire tutto quello che avevamo in mente, ma adoro vedere contenuti simili nei giochi. La gente pensa infatti che i maggiori fruitori di giochi siano ragazzi maschi, ma se anche fosse vero, i giovani non guardano solo film di Vin Diesel!

Made in Italy

a cura di **Alessandro Mucchi**

Nomi, fatti ed eventi dell'industria dei videogiochi italiana

Susa 51 posa per **Game Pro**

Game Pro si è recata negli uffici milanesi di **Atari Italia** per incontrare il geniale **Goichi Suda**, alias Suda 51, capo del team di sviluppo Grasshopper Manufacture e autore di *No More Heroes* [vedi la recensione a pagina 094]. Suda-san ha mostrato le prime fasi di *No More Heroes* con l'ironia che lo contraddistingue, e ha poi rilasciato alcune dichiarazioni sull'andamento di mercato del titolo e sui suoi futuri progetti per le avventure di Travis Touchdown: "Mi aspetto molto dai mercati occidentali per *No More Heroes*, credo poi che il Wii sia la console perfetta per questo titolo, penso che gli utenti possano desiderare un po' di azione più adulta dopo avere giocato a qualche party game. Inoltre ogni giocatore che incontro mi dice di volere ancora impersonare Travis in un sequel, ed è per questo che sto già lavorando a un seguito di *NMH* proprio per Wii". Ha poi deciso di commentare le possibili censure ai giochi più violenti, dichiarandosi completamente contrario, e sottolineando l'importanza che dovrebbero avere le associazioni di rating internazionali come l'europea PEGI. Più nello specifico, parlando di *No More Heroes* ha detto: "Si è creata l'erronea convinzione che le versioni giapponese ed europea del mio gioco siano state censurate, mentre non è assolutamente così! È stata una nostra decisione quella di aggiungere il sangue e una maggiore brutalità nella versione destinata al mercato statunitense per andare incontro al pubblico americano. Quindi gli utenti europei non devono preoccuparsi, avranno il gioco esattamente come io l'ho pensato!"

THQ mostra sempre più interesse verso il mercato italiano. Dopo neanche un anno di operatività sul nostro territorio ha infatti aderito all'AESVI (Associazione Editori Software Videoludico Italiana), che così continua a rappresentare il 100% dei produttori ed editori del mercato dei videogiochi presenti in Italia. **John Holder**, General Manager di THQ Italia, ha così commentato l'avvenimento: "L'ingresso di THQ in AESVI rappresenta un passo fondamentale nel percorso di consolidamento della nostra azienda sul territorio italiano. Siamo lieti di poter contribuire alla crescita di questa associazione, che gioca un ruolo primario all'interno del mercato dei videogiochi italiano e che ha compiuto notevoli progressi soprattutto negli ultimi anni, instaurando un dialogo proficuo con gli interlocutori istituzionali".

A poca distanza dall'ingresso di THQ anche la neonata divisione italiana di **Warner Interactive** è entrata in AESVI, diventandone il quindicesimo socio. "Siamo orgogliosi che Warner Interactive, a distanza di pochi mesi dal suo ingresso nel mondo dei videogame, abbia deciso di entrare a far parte di AESVI", ha commentato Andrea Persegati, presidente dell'associazione. Anche da parte del General Manager di Warner Home Video Italia, **Stefano Scauri**, è trapelato entusiasmo per la collaborazione: "Crediamo fermamente che l'ingresso in un'Associazione autorevole e importante come AESVI sia un'ulteriore conferma dell'importanza attribuita dalla nostra società al mercato videoludico e allo sviluppo della nostra divisione Interactive. Inoltre far parte dell'Associazione ci consentirà di arricchire il nostro bagaglio di esperienza grazie al prezioso contributo delle prestigiose aziende già facenti parte di AESVI".

Il pubblico italiano si è ancora una volta dimostrato grande appassionato di anime e manga. Quella che era una sensazione è stata confermata dai dati di vendita resi pubblici da **Atari Italia** relativi alla serie di videogiochi di *Dragon Ball Z*, basata sull'omonima serie televisiva e pubblicata da Namco Bandai. Le vendite complessive infatti avrebbero raggiunto e superato le 700.000 unità. A questo numero un contributo forte è stato dato dall'ultimo capitolo, *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3*, che ha fatto registrare vendite pari al 150 % di quanto totalizzato dal predecessore. Ulteriori miglioramenti sono quindi previsti all'uscita di *Dragon Ball Z: Burst Limit*, titolo con cui Goku e compagni esordiranno su PlayStation 3 e Xbox 360.

Dal primo dicembre scorso è entrato a far parte dello staff di **Atari Italia Christian Born**, in qualità di Business Retail Manager. Born si occuperà di gestire lo sviluppo del business di Atari Italia sul canale retail nonché di individuare e attuare le linee strategiche dell'azienda, monitorando i relativi risultati. Si occuperà inoltre della gestione dei rapporti commerciali e delle diverse attività di Atari Italia con le aziende partner, sia europee che locali, e di identificare e definire le nuove opportunità in termini di business e di prodotti in relazione al mercato. "Atari rappresenta la storia del videogame, con un brillante passato e un futuro in crescita, dal punto di vista qualitativo e dei prodotti", ha dichiarato il neo Business Retail Manager. "Da parte mia sono orgoglioso di far parte di questo progetto importante, contribuendo con la mia esperienza accumulata nel settore".

Christian Born Business Retail Managemet di Atari Italia

Electronic Arts Italia ci ha invitati nella sua sede milanese per visionare in anteprima il suo nuovo IP *Dead Space*, survival horror fantascientifico ambientato su un'astronave. Nonostante l'uscita del prodotto (prevista verso la fine del 2008) sia ancora lontana, è già stato possibile individuarne alcune caratteristiche decisamente interessanti, prima fra tutte un'attenzione 'nipponica' per i dettagli. "Abbiamo programmato l'engine grafico in modo che fosse possibile riprodurre effetti fisici e gravitazionali in maniera del tutto realistica", ci ha detto l'executive producer **Glen Schofield**, "infatti abbiamo compiuto molti studi sul comportamento degli oggetti, per esempio il fuoco, in assenza di gravità oppure in ambienti sottovuoto. Avrete anche

potuto notare come in assenza di aria sia possibile solo sentire l'ansimare del protagonista, proprio come avverrebbe nella realtà". Un altro aspetto su cui si è focalizzata l'attenzione del team di sviluppo è la storyline, arricchita dal contributo di scrittori presi in prestito dal mondo cinematografico. Da sottolineare anche che l'uscita del gioco sarà preceduta da una serie animata e da un fumetto, i quali spiegheranno i vari retroscena di quello che nelle intenzioni di Electronic Arts dovrà diventare un universo rilevante nel panorama videoludico.

Lo scorso gennaio ci siamo recati nella sede di **Halifax** per partecipare a una sessione di gioco in multiplayer con l'attesissimo *Metal Gear Online*. Le partite, che ci hanno visto sfidare i giornalisti presenti nelle sedi Konami tedesche, inglesi e francesi spalleggiati dal PR Manager **William Capriata**, ci hanno permesso di testare i server europei di Konami e le principali caratteristiche del titolo. Dopo qualche problema di lag durante i primi incontri abbiamo potuto giocare senza intoppi per notare come alcuni dei dubbi dei giocatori non fossero del tutto infondati. Primo tra tutti il sistema di controllo del personaggio che, mutuato direttamente dai capitoli principali della saga, non ci è sembrato perfetto per il gioco in compagnia, o quantomeno non ci è apparso immediato come dovrebbe. Il tempo a disposizione per lo sviluppo, tuttavia, è ancora molto, e si spera che venga sfruttato anche per trovare una risoluzione al problema.

Mario Vacca è il nuovo Business Brand Manager di Atari Italia

Per promuovere i software musicali eJay che distribuisce in Italia, **Koch Media** ha organizzato un concorso intitolato "Wanna be a DJ?" che permetterà di vincere un fine settimana per due persone all'Hotel Club House di Rimini. Per assicurarsi il premio sarà necessario inviare entro il 30 maggio un brano composto esclusivamente tramite i software della serie eJay (Virtual Music Studio, R&B1 VMS, Techno 5 VMS, HipHop6 VMS, Dance7 VMS e Virtual Music Manager Mp3) che verrà poi valutato secondo criteri di originalità, piacevolezza, coerenza e innovazione.

Nuova PR Manager in Atari Italia: si tratta di **Paola Menzaghi**, che avrà la responsabilità di gestire le attività di PR, ufficio stampa e comunicazione dell'azienda relative ai media specializzati e non, online e off line, e si occuperà della gestione delle comunicazioni corporate di **Atari Italia**. "Sono davvero contenta di questa opportunità che rappresenta per me anche una nuova sfida", ci ha dichiarato Paola Menzaghi. "L'ingresso in una multinazionale come Atari mi dà la possibilità non solo di continuare la strada intrapresa nel settore entertainment ma anche di applicare l'esperienza maturata negli anni a un'azienda che rappresenta la storia stessa del settore videoludico".

L'ultimo nuovo arrivo in Atari Italia è **Mario Vacca**, ventottenne con alle spalle esperienze in Electronic Arts e Leader che entrerà nella società in qualità di Business Brand Manager. Il ruolo lo vedrà occuparsi della gestione economica e dello sviluppo del giro d'affari relativo al portfolio prodotti a lui affidato.

Paola Menzaghi, nuova PR Manager di Atari Italia

Christian Born, il neo Business Retail Manager di Atari Italia, ha dichiarato: "Siamo molto contenti dell'arrivo di Mario. L'inserimento di una risorsa con una così grande esperienza e conoscenza del settore videoludico all'interno del nostro team contribuirà a sostenere e potenziare ulteriormente il grande successo del brand Atari e dei suoi prodotti".

Si terrà dal 29 febbraio al 2 marzo al Palabam la terza edizione di Mantova Comics, organizzata dal direttore artistico **Christian Borghi** e che per la prima volta ospiterà nel suo spazio espositivo un'area interamente dedicata ai videogiochi, con postazioni di prova per vari titoli e console. Inoltre, **Game Pro** parteciperà alla manifestazione intervenendo in una serie di conferenze su argomenti relativi all'attualità videoludica.

HOTCAKES

Le classifiche di GamePro

Classifica vendite console - Giappone

31 dicembre 2007 – 27 gennaio 2008

Fonte: Media Create

	Vendite mensili	Vendite 2007	Vendite totali
Nintendo DS	531.882	7.595.181	21.681.039
PSP	472.249	4.077.749	5.023.573
Wii	448.509	3.493.477	8.121.360
PS3	175.570	1.342.881	1.813.500
PS2	71.412	834.893	21.002.880
Xbox 360	23.301	265.593	531.538

Classifica vendite console - USA

Dicembre 2007

Fonte: NPD

	Vendite mensili	Vendite totali
Nintendo DS	2.470.000	17.625.300
Wii	1.350.000	7.398.600
Xbox 360	1.260.000	9.122.700
PlayStation 2	1.100.000	41.077.000
PSP	1.060.000	10.473.200
PlayStation 3	797.600	3.273.600

The Intruder

di Alberto "Eldacar" Belli

L'industria dei videogiochi vista dall'interno

Un paio di mesi fa sono stato a Oslo per dare un'occhiata a come procedono i lavori su un nuovo MMOG che distribuiremo in Italia e che si propone di non essere l'ennesimo clone di *World of Warcraft*. In effetti i ragazzuoli norvegesi qualcosa di diverso dal solito sembrerebbero riusciti a farlo, con un combat system molto action e contenuti maturi (rigorosamente 18+) per restare fedeli all'ambientazione letteraria originale, che viaggia su queste coordinate. L'approccio dunque è stato quello di discostarsi il più possibile da Blizzard, che poi è quello che hanno tentato di fare più o meno tutti i creatori di universi persistenti negli ultimi anni, senza fortuna. Quasi 10 milioni di utenti parlano chiaro per quello che è ad oggi è giustamente ritenuto il termine di paragone di un intero genere. Al momento dell'uscita, vi dirò la verità, di questo ero convinto anche io: crescere un personaggio da zero dava la stessa soddisfazione di livellare in un GdR offline dei più classici, grazie a un bilanciamento perfetto, alle tante cose da scoprire e a un gameplay apparentemente inattaccabile sotto tutti i punti di vista. Ecco però arrivare il momento del *cap*, delle utility indispensabili per *raidare* al meglio, del *pro gaming* e della corsa al *viola*, con sessioni di minimo 5 ore per sperare in un *roll* favorevole e trovare il *trinket* tanto ambito o l'oggetto raro. Fine dei giochi. Quando in un MMOG per divertirsi non si può fare a meno di *gruppare* con altre 30 persone, quando un'ora non basta neppure per controllare i messaggi di posta ricevuti e via dicendo, c'è un problema, diventa quasi un lavoro. Un consiglio? Sospendete tutto (dopo 3 anni, anche io ci sono riuscito) e trovatevi uno shard di *Ultima Online*, magari non ufficiale. Nonostante sia passato un decennio, il capolavoro di Garriott resta inarrivabile per quel che riguarda la libertà di 'fare', senza vincoli di sorta. Le tantissime modifiche apportate dagli appassionati sui server custom poi, possono accontentare tutti. Potrete tuffarvi nel vero PvP (quello in cui se muori, ti puoi dimenticare l'equipaggiamento), nel vero GdR (come nel caso dello shard in cui gioco attualmente, ambientato nei Forgotten Realms) e constatare come le tante 'novità' di oggi nel '97 erano già vecchie: le idee rivoluzionarie, del resto, non muoiono mai.

Sul blog di Alberto 'Eldacar' Belli, reperibile all'indirizzo **http://eldacar.blogspot.com**, trovate altre riflessioni sullo stato dell'industria italiana (e non solo)

Continua

Valanghe di titoli imperdibili su XBLA, PSN e Virtual Console. E ora arriva anche WiiWare

Aggiornamento d'oro: ora la PlayStation 3 legge i DiVX e diventa ancora più utile

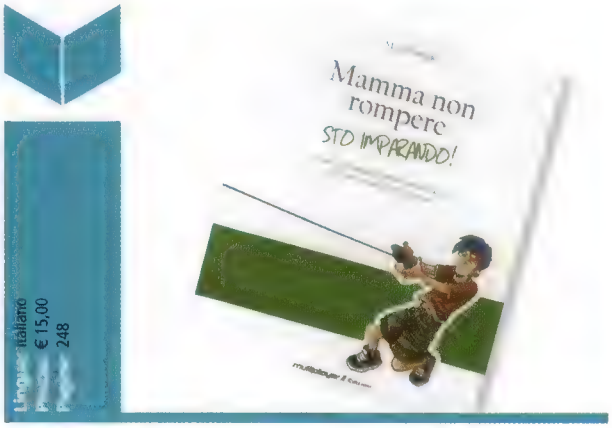
Arriva in Italia il suo libro a spiegare che i videogiochi fanno bene. Ce n'era bisogno

Quit

Soppresse le serie *Stuntman* (appena comprata da Atari: bidone?) e *Juiced*

SCi, che possiede Eidos, è in difficoltà economiche. In che mani finirà la signorina Croft?

Esce o non esce? Questo stillicidio di voci di corridoio fa soffrire: non si scherza su GoldenEye



Lingua: Italiano
€ 15,00
248

MAMMA NON ROMPERE, STO IMPARANDO!

Marc Prensky, Multiplayer.it Edizioni, 2008

In un'epoca come questa, un libro del genere ci voleva. Il concetto è semplice: i videogiochi non sono il nemico, anzi... fanno bene! Il messaggio, per noi videogiocatori, può sembrare scontato, tuttavia Marc Prensky, uomo di straordinario talento e sensibilità, educatore prima ancora che comunicatore, si rivolge alle persone giuste: i genitori carichi di preconcetti, che hanno bisogno di aprire gli occhi su una realtà inizialmente scomoda. I loro figli sanno perfettamente che cosa siano i videogiochi, loro no. Con i videogiochi, illustra magistralmente Prensky, il bambino impara concetti complessi che non potrebbe mai apprendere diversamente; in un capitolo illuminante del libro, viene raccontato il caso di un ragazzino di 10 anni che, attraverso un videogioco, ha appreso nozioni economiche estremamente avanzate e ostiche. Del resto, come l'autore spiega, il videogioco prepara i ragazzi a inserirsi nella società del 21° secolo, dando loro un approccio vincente nella risoluzione dei problemi, nel prendere decisioni e nel gestire sistemi complessi. Il tutto, per giunta, sotto stress. Doti non da poco, a ben pensarci. Per queste ragioni, Mamma non rompere sto imparando! è un testo importante, che tutti noi videogiocatori, più che leggere, dovremmo regalare dove sappiamo che occorre, da bravi evangelizzatori del verbo videoludico. Il volume, del resto, si presenta bene, ed è molto rassicurante per un non-gamer, elemento da non sottovalutare. Menzioniamo infine l'interessante prefazione all'edizione italiana, scritta da Roberto Genovesi, docente di game design e ludologia alla Link Campus University di Malta e coordinatore editoriale di RAI Gulp.

Lingua: Italiano
€ 14,50
207

LA DIFFICILE DISINTOSSICAZIONE DI GIANLUCA ARKANOID

Simone Laudiero, Fazi Editore, 2008

Gianluca Arkanoid è un ragazzo che, stanco di immolare tutto il suo tempo libero (o quasi) alla PlayStation, decide di togliersi il vizio con una terapia d'urto, smettendo di giocare da un giorno all'altro. Purtroppo, però, c'è un vizio di fondo, in questo romanzo, una 'scorrettezza' che pervade tutta la narrazione e ne infetta il valore: la non corrispondenza alla realtà nel 75% dei casi, con un 25% di vero a minare un'interpretazione genuinamente capovolta del mondo. Se tutto è falso, posso avere una chiave di lettura, ma se delle parti sono vere, finisco per credere che lo sia tutto, sbagliando. La PlayStation non si nomina mai: l'autore la chiama 'la Stazione', con un gergo che non esiste. La Stazione, semmai, è la Play, nell'uso comune. I titoli dei giochi sono tutti inventati tranne *Winning Eleven* (e il rievocato *Heart of China* per Amiga), e non si capisce il perché. Ma questo è il meno. Il tradimento rispetto alla community di noi che giocatori lo siamo davvero è un altro: innanzitutto dipingere il videogioco come qualcosa da cui doversi disintossicare anche quando, come nella storia di Gianluca Arkanoid, ci si mantiene a livelli normalissimi; in secondo luogo, creare una velenosa mitologia da Trainspotting, col Gianluca protagonista che si rivolge al Camerlengo, unico ragazzo 'disintossicato' e, pertanto, elargitore di bizzarri rituali per spezzare la dipendenza da videogioco. Il fatto che il finale veda la PlayStation vincere perché in fondo la vita è squallida non giustifica l'operazione, anzi, la rende maggiormente sgradevole. La mancanza di qualità letterarie, del resto, non fornisce altri spunti per suggerire l'acquisto di questo romanzo.

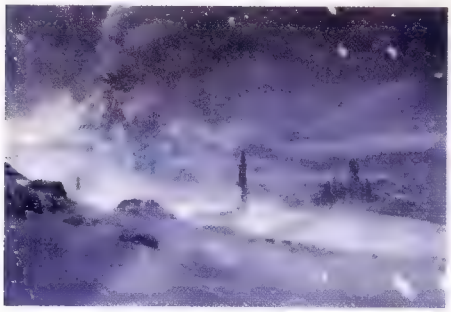
consigli per la lettura a cura di
Marco Accordi Rickards

INCOMING

Nuovi giochi e update su titoli da tenere d'occhio

Borderlands

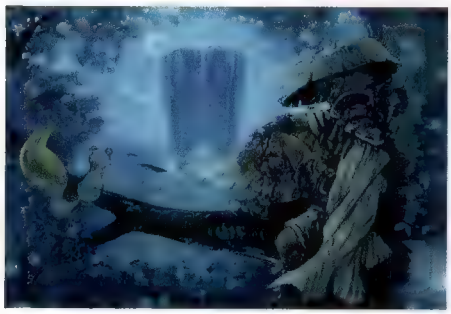
FORMATO: 360, PC, PS3 **PUBLISHER:** 2K GAMES



Affiancandosi ad *Aliens* tra i prossimi titoli Gearbox, *Borderlands* vuole spianare una nuova strada con una varietà quasi infinita di armi, nemici, potenziamenti e missioni generate casualmente

Shiren the Wanderer

FORMATO: DS, Wii **PUBLISHER:** SEGA



Un vecchio classico dello SNES, *Furai no Shiren*, arriva in occidente per la prima volta dopo più di un decennio sotto forma di remake per DS. Nulla purtroppo si sa di un'ipotetica uscita europea della versione Wii

Don King Presents: Prizefighter

FORMATO: 360, DS, Wii **PUBLISHER:** 2K GAMES

Venom Games colpisce forte mentre *Fight Night* mostra la schiena e presenta il seguito spirituale della sua popolare serie Rocky, promettendo "una rivoluzionaria narrazione simil-documentario"

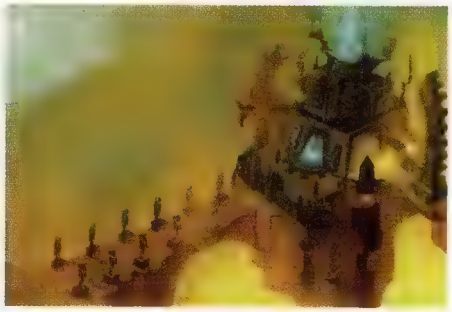
Ninja Reflex

FORMATO: DS, Wii **PUBLISHER:** EA

Il nuovo gioco EA sembra un'unione tra *Brain Training* e *Wii Sports*, dove i giocatori verranno addestrati da un sensei personale. Sviluppato da Nunchuck Games (ovviamente...)

Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood

FORMATO: DS **PUBLISHER:** SEGA



A leggere il titolo, ci si aspetterebbe quasi di vedere la svolta 'adulta' del porcospino blu. In realtà, dalle immagini diffuse finora sembra che BioWare stia seguendo lo spirito della serie, il che è un bene per i suoi fan

Just Cause 2

FORMATO: 360, PC, PS2 **PUBLISHER:** EIDOS

Rico Rodriguez ha una nuova missione su Panau, isola del Sud Pacifico, oppressa dall'infame dittatore Baby Panay e dominata da tre fazioni in guerra

Highlander

FORMATO: 360, PC, PS3 **PUBLISHER:** EIDOS

Dopo Ghostbusters, un'altra serie leggendaria degli anni ottanta si arricchisce di un nuovo capitolo regolare pensato per il medium videoludico.

Kingdom Under Fire II

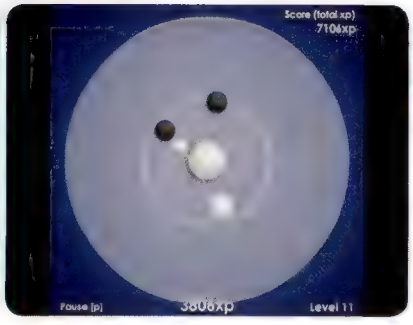
FORMATO: 360, PC **PUBLISHER:** MICROSOFT

Circle of Doom ha già un successore: per l'occasione Phantagram ha coniato il nuovo acronimo MMOARTS (Massively Multiplayer Online Action Real Time Strategy). Uscita prevista per il 2009

Prototype

FORMATO: 360, PC, PS3 **PUBLISHER:** SIERRA

Spunta fuori un nuovo trailer del grande 'omaggio globale' di Radical. Affronterete un elicottero facendo parkour in una sorta di *Crackdown* dotato di intreccio narrativo



NET GAME DEL MESE

L'ultima fatica di Kable Monck è una piccola bizzarria, una sorta di 'sumo mutante'. Al centro dello schermo è evidenziata un'arena circolare con una grande sfera bianca all'interno. Alcune sfere nere si avvicinano roteando dai bordi dello schermo, e dovrete colpirle via prima che urtino la sfera centrale, facendola uscire dal suo recinto.

Non avrete tuttavia alcuna mazza: l'unico strumento di difesa è un'altra sferetta bianca attaccata al vostro cursore da un elastico, il che impone un tipo di controllo piuttosto anarchico. Inoltre, la velocità con la quale manderete le sfere nere fuori dall'arena vi farà guadagnare punti esperienza da spendere a vostro piacimento alla fine di ogni round (potrete aumentare la grandezza o la velocità della vostra 'arma', la massa delle sfere da colpire o il diametro dell'arena). Aggiungete a tutto ciò dure battaglie contro vari boss e avrete un atipico mix di elementi di gioco uniti tra loro in maniera convincente e coinvolgente.

CORRI IN EDICOLA

NON PERDERE IL NUOVO NUMERO!

Hype

Le uniche anteprime che ne sono libere

I più attesi da Game Pro

Far Cry 2

***Far Cry* ritorna, e questa volta evita imbarazzanti intromissioni di mutanti per raccontarci l'orrore e la sporcizia della guerra. Il tutto con un motore grafico d'eccezione**
PC, UBISOFT

Super Smash Bros. Brawl

Il fatto che nel resto del mondo sia già realtà non fa che aumentare la nostra voglia di giocarci. E il fatto che il gioco sia il primo per Wii a risiedere su un DVD doppio strato ne conferma la ricchezza
WII, NINTENDO

Patapon

Tra tutte le rappresentazioni digitali della guerra, quella stilizzata dei buffi tesserini di Patapon è una delle più interessanti e originali. Questo gioco ha cervello
PSP, SONY

Mad World

Rappresentare la guerra in modo maturo è un'utopia?

Far Cry 2 sfrutta tutte le caratteristiche peculiari del videogioco per far emergere la bestialità dell'animo umano. Il gameplay trasfigura il giocatore stesso e il motore di gioco gli fa toccare con mano la violenta Africa contemporanea

Tra tutti i giochi che parlano di conflitti recentemente accaduti, non ce n'è uno che abbia trattato l'argomento in maniera abbastanza profonda dando un'anima allo sparatutto. Evitiamo di scadere in banalità trite e ritrite come il fatto che i videogiochi rendano insensibili di fronte alla guerra (lo siamo già di nostro), ma è pur vero che, finora, nessun gioco basato su vere guerre ha avuto un qualche intento oltre a quello simulativo. Non si tratta tanto di una colpa, quanto di un'occasione mancata di esplorare nuove possibilità narrative.

Non stiamo certo parlando di immoralità, ma ci si dovrebbe quantomeno fermare a pensare che mentre si gioca si vivono con superficialità vicende realmente accadute, conflitti di neanche troppi decenni fa o tuttora in corso. Se da una parte è vero che il realismo simulativo già di suo potrebbe formare una sensibilità sulla guerra, facendola vivere in prima persona al giocatore per poi lasciarlo libero di giudicare, è anche vero che la simulazione non è mai così immersiva da lasciare spazio per la riflessione.

Questo non vuol dire inserire cut scene e dialoghi interminabili, ma quantomeno bisognerebbe provare a scrollare di dosso a chi gioca la sensazione di un qualcosa di così tanto lontano. Ci si può riuscire con microstorie desumibili dal contesto, con qualche personaggio che come minimo si faccia ricordare per un suo atto. Deve essere l'ambientazione a parlare, realisticamente cruda e non filtrata da alcuna retorica, un monito per tutti quei giochi che prendono la loro natura action come scusa per non avere un'anima. Gli sparatutto a sfondo storico finora sono stati goffi, sotto questo aspetto, e sono spesso scaduti nella retorica o, peggio, nella parodia di se stessi.

Brothers in Arms ci prova, battendo le strade già percorse al cinema da Spielberg. Ed è riduttivo per un mezzo, il videogioco, che potrebbe dire la sua in maniera molto più peculiare. *Far Cry 2* tenta un approccio diverso alle tematiche attuali. Trae spunto da Cuore di Tenebra di Conrad per dare una visione completa della malvagità umana. Il degrado, la malattia, gli sporchi interessi, tutto viene ricreato nel gioco, che diventa allegoria della situazione attuale dell'Africa. Il gameplay poi impone che tutto questo semplicemente avvenga, e sta al giocatore cogliere questo livello della narrazione. La base c'è sempre, e in questo caso è letteraria, ma se non altro gli sviluppatori non si sono limitati a fare una versione giocabile di Hotel Rwanda.

Guglielmo De Gregori

028 Star Wars: The Force Unleashed
360, DS, PS2, PS3, PSP, WII

030 Rainbow Six: Vegas 2
360, PC, PS3

032 Brothers in Arms: Hell's Highway
360, PC, PS3

034 Conflict: Denied Ops
360, PC, PS3

035 Turning Point: Fall of Liberty
360, PC, PS3

036 Dynasty Warriors 6
PS3

037 Gran Turismo 5 Prologue
PS3

038 Lost Odyssey
360

FORMATO: **360, DS, PS2, PS3, PSP, Wii**
PUBLISHER: **LUCASARTS**
SVILUPPO: **INTERNO (360, PS3), KROME (PS2, PSP, Wii), N-SPACE, INC (DS)**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **PRIMAVERA 2008**

Aspettatevi qualche incontro davvero familiare. In molti dei giochi precedenti, affrontare da soli un AT-ST era equivalente a un suicidio, mentre qui friggerete semplicemente i suoi circuiti per poi passare velocemente al nemico successivo

Star Wars: Il potere della Forza

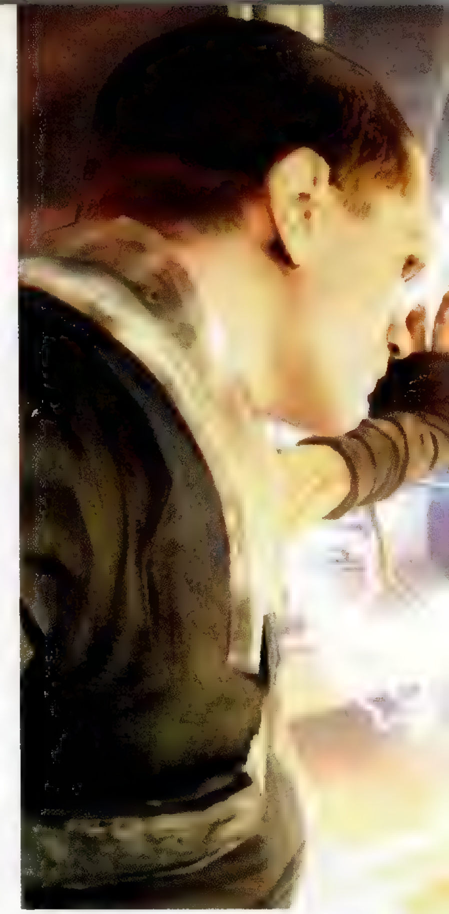
La Forza si scatena... ma stavolta si prepara a farlo tra un film e l'altro

Ne *Il potere della Forza* vestirete i panni di un apprendista segreto di Darth Vader incaricato di portare avanti il suo sporco lavoro per tutto l'universo, stanando gli ultimi Jedi rimasti ma tenendo l'Imperatore all'oscuro della propria esistenza. Nessun sopravvissuto, quindi, e poiché il gioco si colloca tra Episodio III ed Episodio IV, quando i Jedi lottavano per sfuggire all'Impero, avrete un gran numero di insopportabili moralisti da far fuori.

Il sottotitolo suggerisce il principale obiettivo del gioco: utilizzare la Forza in tutta la sua devastante potenza, scagliando per aria con il pensiero ogni tipo di oggetti, abbattendo intere astronavi con uno schiocco di dita e affettando distrattamente la gente grazie a una spada laser scarlatta per il solo gusto di scoppiare a ridere maniacalmente subito dopo.

La maggiore fonte d'interesse verso la licenza proviene dall'incredibile ammontare di denaro che LucasArts ha investito nelle tecnologie alla base del mondo di gioco. Digital Molecular Matter di Pixelux Entertainment, ad esempio, dona a qualsiasi oggetto nel gioco le stesse proprietà che avrebbe nel mondo reale: i vetri si infrangeranno, il metallo si deformerà e le piante ondeggeranno in base alla specifica forza e direzione dei vostri movimenti piuttosto che rispondere agli input con animazioni predeterminate. Un esempio di tutto ciò sono le paratie di metallo che bloccano il percorso in una fabbrica di TIE Fighter: possono essere strappate via con un'esplosione di Forza, ma ciascuna può anche essere piegata singolarmente e in maniera diversa dalle altre, a seconda della distanza e dell'angolazione dell'apprendista.

Ancor più interessante è il motore Euphoria di NaturalMotion, un sofisticato middleware comportamentale che simula il potere decisionale degli avversari. Sollevando un nemico in aria con la Forza, egli potrebbe tentare di aggrapparsi a un appiglio vicino o a uno dei suoi compagni, e in questo caso vedrete il suo amico provare a tirarlo giù; sollevando entrambi potrebbe arrivare un terzo, o il secondo potrebbe decidere di mollare la presa prima di ritrovarsi troppo in alto. Quando le due tecnologie si combinano (è presente anche il motore Havok) si può creare un livello di dettaglio incidentale mai visto prima in un videogioco: in una fase, distruggere un TIE Fighter lo vedeva impattare contro un muro vicino, mentre uno dei suoi pannelli solari cadeva su due nemici sottostanti, i quali reagivano in base alla zona del corpo colpita piuttosto che mostrare un'unica animazione di morte.



L'aspetto migliore del gioco è che LucasArts sembra aver riprodotto ottimamente la sensazione di mandare un Jedi contro della povera carne da cannone, cosa che non provavamo dalla serie di *Jedi Knight*

> Quando Digital Molecular Matter ed Euphoria vengono combinati, si può creare un livello di dettaglio incidentale mai visto prima in un videogioco

A livello visivo, il gioco risulta estremamente fedele all'universo di Star Wars, e ciò conferisce un tocco di familiarità alle ambientazioni, permettendo l'utilizzo di località abbastanza *cliché* senza che vengano necessariamente percepite come abusate; la presenza di TIE Fighter e Stormtrooper, poi, soddisfa il bambino nascosto in noi come mai prima d'ora, e non mancheranno località riconoscibili come Kashyyyk, pianeta natale degli Wookiee, a fianco di pianeti e popoli in precedenza solo accennati. Questi ultimi includono Raxus Prime, un ammasso di rifiuti talmente grande da ottenere gravità propria e diventare un pianeta, e il mondo selvaggio di Felucia, i cui abitanti hanno tutti un proprio, limitato legame con la Forza.

I combattimenti potrebbero sembrare zuffe semplici e lineari con nemici troppo deboli per opporre resistenza, ma sono resi più avvincenti dal diverso comportamento che ogni gruppo di nemici assume dinanzi alla minaccia di un Jedi: gli Stormtrooper imperiali, ad esempio, sono dei fucilieri ben addestrati e cadono nel panico solo quando li farete volare verso un dirupo, mentre gli

La versione Wii manca ovviamente del livello di dettaglio grafico delle controparti per 360 e PS3: godrà invece di stage esclusivi e di un sistema di controllo capace di rendere molto più immersivi i combattimenti contro i gruppi di nemici

Stavolta facciamo sul serio

Il successo de *Il potere della Forza* dipenderà molto dalla personalizzazione dei poteri della Forza: nella dimostrazione tenuta da LucasArts, i poteri utilizzati dall'apprendista erano decisamente vari, ma lontani dal video promozionale in cui egli fa precipitare un intero Star Destroyer. Sotto la patina action del gioco, comunque, si cela uno schema di apprendimento delle abilità in stile GdR, e ogni potere aumenterà la sua forza distruttiva, arrivando a permettervi di far volare via interi gruppi di nemici. Quanto sarà profondo questo sistema resta però poco chiaro, e date le continue affermazioni su come non siano mai stati mostrati i Jedi al massimo dei loro poteri (le stesse promesse fatte riguardo le scene di combattimento del secondo e terzo film), viene da chiedersi se questa non sia un'altra falsa pista che si risolverà in effetti speciali leggermente migliori dei precedenti.

abitanti di Felucia hanno sciamani che utilizzano la Forza per curare i loro compagni e intaccare la vostra strategia. Tuttavia, nessuno di loro gode delle vostre abilità, che si traducono in quattro attacchi di base: spinta della Forza, presa della Forza, repulsione e fulmini. Potrebbero sembrare pochi ma in realtà sarà possibile combinarli tra loro. Potrete semplicemente afferrare qualcuno con la Forza, sollevarlo in aria e trapassargli lo stomaco con la vostra spada laser prima di lasciarlo cadere, oppure potrete scagliarlo contro un muro da venti metri d'altezza. O ancora, potrete sollevarlo, fulminarlo e farlo impattare sui suoi compagni come fosse una bomba elettrificata. Le possibilità non sono certo illimitate, ma sono abbastanza varie da rendere la sperimentazione una necessità e meno noiosi i continui combattimenti con schiere di nemici.

Il potere della Forza sta prendendo forma in modo promettente, e non bisogna inoltre dimenticare come la licenza di Star Wars abbia dato vita a numerosi giochi di rilievo. Le uniche preoccupazioni riguardano la poca varietà dei nemici visti finora e il rischio che quattro soli poteri possano rivelarsi insufficienti se le loro combinazioni non saranno vaste e originali come promesso. Ma sono piccoli dubbi su un gioco nel quale è stato investito molto, e che sembra in grado di tener fede al suo titolo. Almeno per stavolta, dunque, resisteremo alla tentazione di terminare con una citazione da Star Wars.

Ecco il genere di cose con cui i giochi di Star Wars ci hanno sempre solleticato l'immaginazione: è difficile pensare di stancarsene. E poi, quel modo di impugnare la spada laser non è affatto male

Rainbow Six Vegas 2

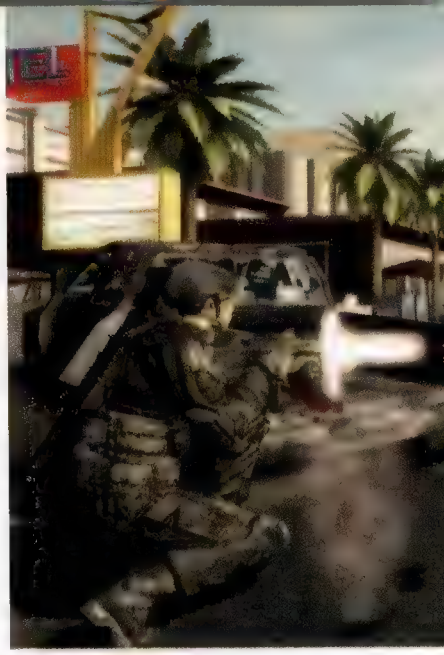
Il team Rainbow torna in missione nella città del peccato, pronto a migliorarsi ancora

FORMATO: **360, PS3, PC**
PUBLISHER: **UBISOFT**
SVILUPPO: **UBISOFT MONTREAL**
ORIGINE: **CANADA**
USCITA: **MARZO**

Contrariamente alla consuetudine, *Vegas 2* non riprende da dove era terminato il primo episodio, che pure si concludeva con un cliffhanger, ma si presenta al tempo stesso come un prequel, un capitolo finale e una storia parallela agli eventi visti in *Vegas*. Per questo motivo, il giocatore non vestirà più i panni di Logan Keller, ma quelli di Bishop, personaggio che potremo modificare a nostro piacimento. Il team Ubisoft di Montreal afferma che il gioco ha dato loro la possibilità di implementare delle "belle idee" che non erano riusciti a inserire nel titolo precedente e di chiudere la serie "col botto". In *Vegas 2* troveremo anche un'atmosfera più tesa, che ci terrà sempre con il fiato sospeso, anche se in verità questa volta vedremo meno i neon dei locali di Las *Vegas* e decisamente di più i suoi squallidi vicoli e le aree industriali. Inoltre, similmente alla scappata in Messico all'inizio del primo *Vegas*, saranno presenti un paio di locazioni al di fuori degli Stati Uniti che però non ci sono state rese note.

Trattandosi di un sequel, le novità di *Vegas 2* sono più perfezionamenti che vere innovazioni. L'intelligenza artificiale di nemici e alleati è stata affinata ulteriormente, e fa sì che ora reagiscano in modo più ricco e realistico alle circostanze. Se un nemico sarà colpito sotto copertura, ad esempio, cercherà un riparo migliore anziché restare fermo sotto il nostro fuoco in attesa della morte. Alcuni soldati d'èlite saranno inoltre dotati di visori termici e notturni proprio come il giocatore, rendendo praticamente inutili le vostre granate fumogene e costringendovi quindi a usare un'altra tattica contro di loro. Inoltre i nemici inveiranno verso di noi con meno frequenza, evitando così di farsi scoprire e segnalare la loro presenza.

I nostri compagni di squadra, invece, si sposteranno da un riparo all'altro in fase di attacco piuttosto che lanciarsi allo sbaraglio nello scontro diretto, e offriranno protezione e fuoco di copertura al resto del team durante gli spostamenti. A vostra disposizione avrete anche nuovi ordini da impartire, come il lancio



> Alcuni soldati saranno dotati di visori termici e notturni, rendendo praticamente inutili le vostre granate fumogene e costringendovi quindi a usare un'altra tattica contro di loro

di granate e l'ostruzione dei punti d'osservazione per consentire le manovre di accerchiamento. I compagni di squadra non mancheranno di commentare il vostro comportamento sul campo e di consigliarvi su tattiche e carico di armi: questo per accontentare i giocatori che si erano lamentati della mancanza di feedback durante le missioni nel precedente capitolo.

Il lavoro del team di Montreal non si è fermato qui e, oltre all'intelligenza artificiale più raffinata, si è focalizzato su un sistema di ricompense per ogni azione portata a termine dal giocatore, sia in singolo che in multiplayer. Il sistema di esperienza di *Vegas* è stato modificato per far capire meglio al giocatore come sia riuscito a guadagnare punti tramite un piccolo indicatore in basso a destra sullo schermo. Ogni tattica utilizzata sarà premiata sulla base del livello di difficoltà impostato, e ad ogni aumento di grado avremo a disposizione nuove armature con differenti caratteristiche di protezione e libertà di movimento, disponibili anche nel single player grazie a un sistema chiamato PEC, Persistent Elite Creation.

Un secondo sistema di ricompense è basato sulle tattiche utilizzate dal giocatore. A seconda del vostro modo di agire otterrete infatti armi consone al vostro stile di gioco: armi d'assalto per le uccisioni multiple e per la neutralizzazione delle coperture, da tiratore per le uccisioni e i colpi letali alla testa su lunga distanza, e corpo a corpo per l'accuratezza, l'utilizzo di granate fumogene e stordenti e le uccisioni a distanza ravvicinata. L'obiettivo è quello di dare sempre al giocatore ciò di cui ha bisogno.

Tutto sembra davvero molto interessante, studiato per incoraggiare i giocatori a seguire la visione degli sviluppatori, che hanno immaginato un titolo basato sull'osservazione e

***Vegas 2* include 11 nuove armi, compreso un fucile di precisione silenziato, e Ubisoft afferma che l'intero arsenale è stato meglio bilanciato: ogni arma ha il suo punto di forza**

Tutte le novità e le modifiche che troviamo in *Vegas 2* sono il risultato di un'attenta analisi dei forum di videogiochi, per conoscere le effettive impressioni e richieste dei giocatori

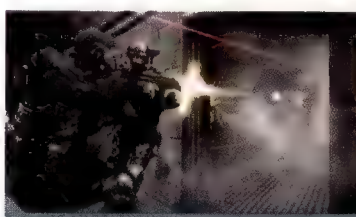
sulla pianificazione di attacchi ragionati e non animati solo dalla furia distruttiva. Dobbiamo tuttavia dire che la necessità di premiare il giocatore quando gioca in modo 'corretto' sembra suggerire come la struttura di *Vegas* abbia fallito nell'obiettivo di soddisfare le intenzioni di Ubisoft Montreal per quanto riguarda l'approccio dei giocatori al titolo.

La modalità campagna di *Vegas 2* è stata studiata per due giocatori in cooperativa, con Bishop affiancato da un altro personaggio chiamato Knight. I livelli presentano strade e punti d'accesso alternativi, e offrono quindi numerose possibilità di azione ai due giocatori, al fine di evitare che si debbano attendere l'un l'altro per proseguire e incoraggiando la cooperazione. Anche le ambientazioni sono più interattive, merito del passaggio al nuovo motore grafico Unreal Engine 3. Molti più oggetti possono essere distrutti dai proiettili e offrono gradi di copertura variabili: alcuni materiali si disintegrano sotto il fuoco nemico e altri, come il compensato, non offrono protezione alcuna.

È facile immaginare che il nuovo episodio di *Vegas* sarà visto come ciò che *Vegas* sarebbe dovuto essere. Il team non ha paura di ammettere che in passato lo sviluppo è stato rallentato dai continui problemi con il motore grafico e che proprio per questo non è riuscito a dedicare a *Vegas* il tempo che avrebbe voluto. Non ci resta che attendere l'arrivo di *Vegas 2*, sicuri che le nuove implementazioni renderanno il titolo ancor più interessante del suo predecessore.

Tra gli ordini ora abbiamo il 'tag', ovvero la possibilità di indicare di preciso quale nemico uccidere. In co-op non è possibile dare tutti gli ordini alla squadra, ma solo il tag e la cura dei compagni

In *Vegas* i checkpoint erano troppo distanti l'uno dall'altro. Per ovviare a questo problema ora sono diventati molto più numerosi, quasi pari a quelli di *Halo 3*



Un deathmatch così così

Vegas non spiccava certo per l'originalità delle sue opzioni multiplayer, e *Vegas 2* sembra mantenersi sulla stessa rotta, sebbene saranno presenti due nuove modalità ancora ignote e tredici nuove mappe, inclusi alcuni remake di arene classiche di *Rainbow Six*. Nel matchmaking verranno prese in considerazione l'esperienza accumulata dai giocatori, l'abilità tattica e la nazionalità, con in più la possibilità di entrare in gioco anche a partita iniziata. Terrorist Hunt è stata ottimizzata per evitare che i nemici ricompaiano in aree già esplorate e supporta ora quattro giocatori. Chi spera in qualche modalità creativa sullo stile della 'spie contro mercenari' di *Splinter Cell*, comunque, resterà deluso.

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **UBISOFT**
SVILUPPO: **GEARBOX**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **2008**

Brothers In Arms: Hell's Highway

Gearbox canta ancora le lodi agli eroi della Seconda Guerra Mondiale, ma stavolta la sua esplicita crudezza ci lascia un po' perplessi

Una gradevole conseguenza del continuo entusiasmo nei confronti dei giochi dedicati alla Seconda Guerra Mondiale è la ricostruzione meticolosa di parti del mondo che altrimenti non sarebbero state considerate abbastanza affascinanti o spettacolari. Il turismo virtuale offerto da *Hell's Highway* suscita davvero un piacere inaspettato: l'impercettibile fascino della campagna olandese

Testando *Hell's Highway*, c'è stato un momento in cui abbiamo lanciato una granata particolarmente ben mirata in una postazione di fuoco tedesca: la bomba è esplosa e ha smembrato perfettamente in due il corpo di un soldato della Wehrmacht, facendone volare in aria gambe e busto in due direzioni opposte. L'"action camera' del gioco s'immerge nell'azione, riprende in zoom l'intera carneficina, si focalizza sugli arti smembrati per pochi secondi di un pornografico slow-motion.

"Oh, vi è riuscita quella cosa?" chiede il presidente e CEO di Gearbox **Randy Pitchford**, quando, poco dopo, gli raccontiamo il fatto. I suoi occhi brillano di quel puro entusiasmo nei confronti delle scene di sangue tipico di molti sviluppatori americani di videogiochi. "Abbiamo un ingegnere molto abile che si è occupato di quell'algoritmo", ha spiegato, eccitato. "Non abbiamo ancora pensato a quel che accadrà successivamente. Questi soldati possono fare a pezzi gli avversari in tantissimi modi. E la cosa è allo stesso tempo disgustosa e divertente. Non è strano?".

È strano, certo. Ma non sarà anche... *inappropriato*? Il modo osceno con cui si mette in mostra questa violenza estrema sembra in stridente contrasto col tono generale del gioco. *Brothers in Arms* è la serie d'azione sulla Seconda Guerra Mondiale maggiormente tattica e stimata, nonché la più umana e sentimentale. *Hell's Highway* non si discosta, seguendo le imprese dell'ormai familiare sergente Matt Baker e della sua squadra nell'operazione Market Garden, svoltasi in Olanda nel settembre 1944.

Ma questo modo solenne di trattare il tema non viene forse svalutato dall'ingiustificato compiacimento nella resa delle mutilazioni in slow-motion? Pitchford non la pensa così: "Parlando con i veterani di guerra, si trova proprio qualcosa di simile: vedere queste armi in azione è come assistere allo spettacolo pirotecnico più bello dell'universo, ma è anche orribile: disintegrano le persone. È qualcosa di nauseabondo e straordinario allo stesso tempo. La maggior parte delle persone non assiste alle scene a cui può assistere, o meglio, è costretto ad assistere un soldato".

> "Vedere queste armi in azione è come assistere allo spettacolo pirotecnico più bello dell'universo, ma è anche orribile: disintegrano le persone"

Da qui la scelta di mettere in scena il terribile spettacolo di morte violenta in un modo così teatrale, ispirato, a detta di Pitchford, dalle inquadrature dei takedown di *Burnout*: "Come sviluppatori, il nostro obiettivo è fermare il gioco, far volare la macchina da presa sopra la scena, girarla in slow-motion e assistere allo svolgimento dell'evento. Volevo trovare un modo adatto per dare al giocatore esattamente questa sensazione. E credo che l'action camera ci riesca perfettamente. Finora nessuno ha mai fatto una cosa del genere in un FPS, nessuno ha mai voluto correre questo rischio. Ma la soddisfazione di optare per una scelta simile era tale che non potevamo rinunciarvi".

***Hell's Highway* gira su Unreal Engine 3, ma Pitchford promette "una fedeltà maggiore del 15-20% rispetto a *Gears of War*"**

Il gioco è a tratti instabile, con un'IA e un framerate che offrono spesso momenti poco convincenti. Pitchford ammette che vi sono ben 3000 punti critici, ma è orgoglioso di mostrare il gioco così com'è, piuttosto che una demo appositamente ripulita

Pitchford cita Titanic di James Cameron come punto di riferimento per il tipo di approccio alla finzione storica adottato in *Brothers in Arms*. Il gioco non è certamente altrettanto spettacolare ma, come il film, è frutto di una meticolosa documentazione e si basa su di una trama solida, semplice e intensamente emotiva

L'action camera non è il solo caso, in *Hell's Highway*, in cui l'azione si dipana discostandosi in modo elastico dalla classica prospettiva in prima persona, in linea con il trend attuale di questo genere. Attraverso un sistema di copertura simile a quello di *Ghost Recon*, la visuale passa in terza persona, fornendo al giocatore non solo una panoramica chiara delle tattiche in atto, ma anche uno stile più cinematografico. Altra caratteristica distintiva del gioco è il modo in cui il fattore di rischio si sostituisce alla classica barra di salute. *Hell's Highway* è ancor più severo con chi viene centrato da un proiettile di quanto non lo fosse il già brutale *Call of Duty 4*: bastano un colpo o due per essere uccisi. Inoltre, quando vi trovate senza copertura e in linea di tiro, con l'aumentare del rischio di essere colpiti, lo schermo si fa scuro, tende al rosso, si distorce. È un effetto visivo cui siamo già abituati, ma è senza dubbio un'applicazione che incrementa la tensione e rende assolutamente chiare le zone di scontro. Un effetto che s'inserisce bene nelle meccaniche meticolose del gioco, ben rispecchiate anche dagli indicatori circolari di soppressione che appaiono sopra le postazioni nemiche.

Il sistema di controllo tattico del gioco, estremamente semplice, funziona comunque bene: puntate, premete il grilletto sinistro e l'IA si occuperà grossomodo di tutto il resto. *Hell's Highway* aumenta inoltre la sua flessibilità tattica permettendovi di comandare più squadre separatamente, inclusi team specializzati in armi pesanti; i mitragliatori che abbiamo utilizzato nel livello da noi provato si sono rivelati particolarmente efficaci per le azioni di fuoco. Avrete bisogno di tutto lo spazio che saranno in grado di fornirvi all'interno dei campi di battaglia estremamente vasti della campagna Market Garden; il livello del tutorial, angusto, oscuro e lineare, non dovrebbe essere preso per indicativo. Forse si tratta di una valutazione dovuta al contrasto a caldo con lo 'sturm und drang' che ci ha appena travolti in *Call of Duty 4*, ma il combattimento tattico sembra piuttosto rigido e specialistico, certamente meno reattivo alla forza bruta rispetto a un *Ghost Recon*.

Perché dare a *Brothers in Arms* una prospettiva in prima persona? "In un contesto di immersione totale, la prima persona è l'elemento che più si avvicina all'esperienza della realtà virtuale", spiega Pitchford

Con Infinity Ward, di cui Pitchford ammira il team creativo perché, come dichiara lui stesso, "realizza degli sparatutto fantastici", più incline a spostare il suo baricentro sui tempi moderni, *Brothers in Arms* sembra ora avere più spazio per far colpo in questo periodo storico particolarmente affollato e, grazie alla sua accuratezza, troverà probabilmente nei più esigenti dei rievocatori storici virtuali un pubblico riconoscente. Senza dubbio Pitchford non pensa che i giochi sulla Seconda Guerra Mondiale possano raggiungere la saturazione: "Alcune fantasie sono chiodi fissi nella mente umana. Molti di coloro che hanno realizzato buoni giochi simili a questo sono stati fortunati, perché hanno dato vita a qualcosa che va molto al di là del loro investimento. Persino *Medal of Honor Airborne*, e quel gioco è... be', insomma, avete capito cosa voglio dire!"

Dulcis in fundo, Pitchford aggiuge un giudizio nerd sulla Seconda Guerra Mondiale: "È difficile, oggi, immaginare una guerra che possa avere avuto maggior impatto, specialmente su di noi. Se l'avessimo persa, non avremmo avuto Windows".

Dà da pensare, non trovate?

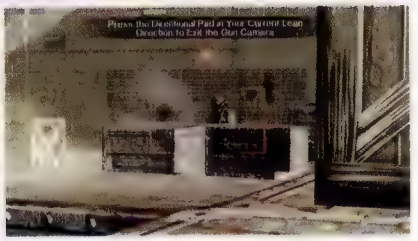
Niente di grave

Gearbox ha affrontato un problema familiare agli sviluppatori di giochi basati sull'azione di squadra con componenti narrative. Come assicurarsi la sopravvivenza dei compagni, quando la loro importanza nella storia è tale per cui è inammissibile che vengano uccisi? "Un problema interessante, vero?", osserva Pitchford. "Vogliamo che le decisioni dei giocatori abbiamo delle conseguenze, ma non abbiamo intenzione di gestire ramificazioni del plot dovute alla morte di personaggi indispensabili. Quindi, se durante lo scontro un alleato viene colpito, cade a terra ferito; ma se voi sopravvivete, sarà pronto per la prossima missione". È certamente il modo più funzionale per sopperire al problema, ma si tratta di una soluzione che riduce notevolmente la tensione più che aumentarla.

FORMATO: **360, PS3, PC**
PUBLISHER: **EIDOS**
SVILUPPO: **PIVOTAL GAMES**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **2008**

Conflict: Denied Ops

Pivotal abbandona lo sparatutto tattico in terza persona in favore dell'azione adrenalinica in soggettiva



L'animazione di cura del compagno può risultare irritante, specie qualora si fosse fatto uccidere in campo aperto sotto il fuoco di un carro armato che solo lui può distruggere

Pivotal ha sviluppato il proprio motore grafico per *Denied Ops*, ma sfortunatamente non regge il passo con gli standard odierni: alcune locazioni hanno un aspetto particolarmente grezzo

Con il passare degli episodi, la serie di *Conflict* sembra aver smarrito per strada quel legame a eventi realmente accaduti che l'aveva tradizionalmente caratterizzata. I capitoli precedenti, ambientati durante la prima guerra del Golfo e in Vietnam, seppur non proprio realistici, erano fondamentalmente credibili, in quando si svolgevano in luoghi reali e teatro di veri conflitti che aumentavano la coerenza dell'ambientazione. Con *Conflict: Global Storm* [*Global Terror*, altrove], in cui i nostri quattro eroi venivano spediti ai quattro angoli del globo in una serie di missioni con lo scopo di porre fine a un'associazione terroristica sul modello SPECTRE (sì, quella di 007), è venuta a mancare questa componente. *Denied Ops* segue il sentiero battuto da *Global Storm* ma, in questo caso, dimezza la squadra, passata da quattro a due membri, e abbandona la visuale in terza persona che era valsa a *Conflict* il titolo di 'sparatutto tattico realistico'.

Stavolta avrete la possibilità di passare tra le visuali in prima persona dei due personaggi, Graves e Lang, i cui battibecchi da strana coppia cominceranno a darvi sui nervi prima ancora del primo scontro a fuoco. Nonostante la squadra sia ora formata solo da due soldati, le responsabilità sono comunque divise equamente. Inizialmente, l'unica arma a lungo raggio sarà rappresentata dal fucile da cecchino di Graves, mentre la mitragliatrice di Lang vi permetterà di gestire al meglio i combattimenti a distanza ravvicinata. Le limitazioni del duo sono in un primo momento frustranti, ma per fortuna con il completamento delle singole missioni otterremo dei potenziamenti che bilanceranno il tutto. Graves otterrà quasi subito una telecamera che gli permetterà di sparare dietro gli angoli e un fucile a pompa, mentre Lang potrà presto divertirsi con un lanciagranate e un bazooka e avere così qualche opzione in più per tenere a bada i nemici lontani.

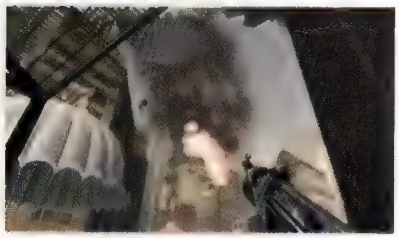
Con queste premesse, e questo arsenale, è facile intuire quanto il nuovo titolo Pivotal punti più sull'azione che sulla strategia. Inoltre, potrete sopportare più danni rispetto ai precedenti titoli e non esiste limite alle munizioni, né tanto meno al numero di volte che potrete risuscitare il vostro compagno morto. A ulteriore conferma di tutto ciò, Pivotal ha tentato di rendere i comandi di squadra più semplici e immediati che poteva. È difatti sufficiente la pressione di un singolo pulsante per far muovere in una direzione il vostro compagno, farlo interagire con un oggetto oppure indicargli un obiettivo da eliminare. Benché valga sempre la pena rendere i controlli più lineari, dobbiamo ammettere che allo stadio attuale permangono alcuni problemi nel riconoscimento dei vostri ordini. A volte, ad esempio, il vostro compagno non si metterà al riparo nonostante si trovi sotto il fuoco nemico, oppure si rifiuterà di salire su un determinato veicolo. Tuttavia in definitiva l'intelligenza artificiale sa il fatto suo, e il vostro compagno dimostrerà di sapersela cavare anche da solo in territorio nemico.

Come in *Global Storm*, anche in questo caso visiteremo luoghi sparsi in tutto il mondo, e casualmente nessuno sarà felice di vedervi, ma quasi tutti poi moriranno falciati da una raffica di proiettili o travolti dall'esplosione di uno dei tanti barili di materiale infiammabile inesplicabilmente ammassati in tutti i campi di battaglia. Quanto appena descritto contribuisce ad accrescere il senso di disagio nei confronti della direzione presa dalla serie: se in *Global Storm* l'accento posto sull'azione spogliava il gioco del suo fascino anziché aumentare l'adrenalina, *Denied Ops* dovrà offrire qualcosa in più per compensare l'assenza dell'aspetto tattico e non ridursi a un'esperienza priva di anima.

Botta e risposta

Tra *Kane & Lynch* e *Army of Two*, pare che in campo videoludico le strane coppie siano molto 'in'. Graves e Lang tuttavia non sono molto carismatici, e i loro continui bisticci sembrano esistere soltanto in luogo di una vera e propria caratterizzazione. A qualcosa, però, servono: fanno perdere rapidamente la pazienza al giocatore. Quando Graves insulta Lang per essersi fatto ammazzare, è a noi che è rivolta la reprimenda, e peggio ancora non abbiamo possibilità di replica. Certo non è detto che si debba esser sempre lodati, ma quando l'errore è dell'IA, che poi si permette anche di riprenderci, la cosa si fa ancora più fastidiosa: gli antieroi saranno pure cosa buona e giusta, ma se presentati in questo modo risultano solo insopportabili.

Le fasi sparatutto sono spezzate da elementari sezioni di guida da un punto A a un punto B che lottano per dare alla propria esistenza un senso che vada al di là del semplice segno di spunta sull'ideale lista dei cliché degli shooter



In quest'immagine è visibile una delle nuove armi introdotte in *Turning Point*. Si tratta dell'MP-50, diretta evoluzione dell'MP-40 utilizzato durante la Seconda Guerra Mondiale

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **CODEMASTERS**
SVILUPPO: **SPARK UNLIMITED**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **28 FEBBRAIO**

Turning Point: Fall of Liberty

La svastica torna a oscurare il sole, ma stavolta gli eroi sono rimasti a casa

Quello degli FPS a sfondo bellico, soprattutto se ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale, è un genere divenuto col tempo sempre più saturo e privo di nuove idee. Ecco perché, da qualche tempo a questa parte, la tecnica del 'What if?' si è resa un espediente comune, utile a partorire storie e situazioni alternative. Non fa eccezione lo studio californiano Spark Unlimited, che prova a immaginare che cosa sarebbe accaduto se il primo ministro inglese Winston Churchill avesse perso la vita quel fatidico dicembre del 1931, quando a New York fu investito da un taxi in corsa.
Senza un leader influente come Churchill, le forze britanniche non avrebbero mai tenuto testa all'Asse nazista che, dopo aver stretto l'intera Europa nella sua morsa, pianificava di attaccare gli Stati Uniti con una massiccia invasione. Questo è il biglietto da visita con il quale *Turning Point* si presenta come uno shooter alternativo, che tenta di unire il fascino della Seconda Guerra Mondiale a un background tanto diverso quanto intrigante.

Benché l'incipit basti a rendere *Turning Point* un titolo interessante, altrettanto particolare sarà il ruolo rivestito dal giocatore: piuttosto che impersonare il classico soldato pronto a difendere eroicamente la patria, vi calerete nei panni di Dan Carson, operaio edile newyorkese che tenterà in tutti i modi di sopravvivere durante il grande conflitto.

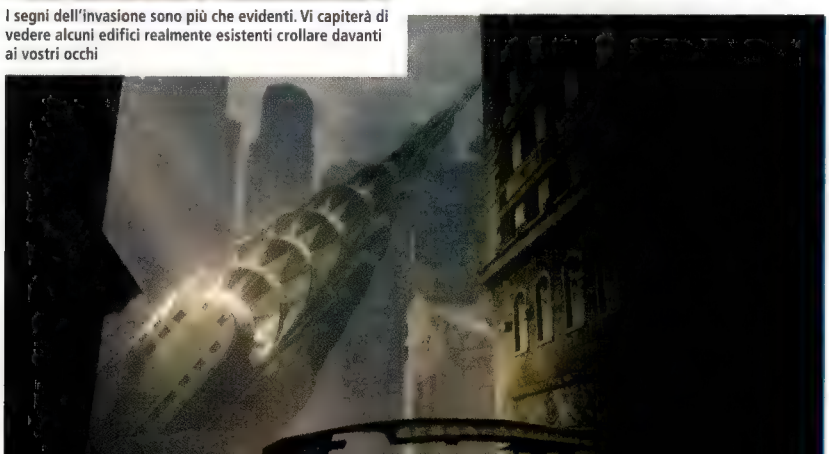
Già nella prima missione, le forze naziste attaccheranno il grattacielo dove un attimo prima Dan svolgeva il suo lavoro, costringendovi a fuggire e farvi strada tra i soldati invasori. Inizialmente, il vostro alter ego non sarà in possesso di alcun equipaggiamento bellico, e dovrete sottrarre le armi ai nemici attraverso scontri corpo a corpo. Molte attenzioni sono state riposte verso questi ultimi, dandovi la possibilità di sferrare pugni, muovervi furtivamente o bloccare il nemico per poi usarlo come scudo. L'elevato numero di possibilità darà ampio spazio a sperimentazioni: ad esempio, potrete avvicinarvi di soppiatto a un soldato, bloccarlo, rubargli l'arma e farlo fuori con un colpo alla testa.

L'armamentario rappresenta di certo un altro aspetto interessante in *Turning Point*: dal momento che il conflitto è ambientato nel 1953, le armi naziste sono delle versioni avanzate di quelle realmente esistite durante la Seconda Guerra Mondiale. Non mancheranno poi improbabili prototipi, come imponenti Zeppelin futuristici, dai quali si lanceranno stormi di paracadutisti tedeschi pronti a mettere a ferro e fuoco la città.

L'intera avventura avrà luogo, come prevedibile, in alcune città cardine degli States (come New York e Washington D.C.), mentre gli sviluppatori hanno promesso che una delle missioni sarà ambientata tra le mura della Casa Bianca.

Forse *Turning Point* non segnerà, come invece suggerisce il nome, un *punto di svolta* nel suo genere, ma le originali idee che permeano la trama fantapolitica bastano a renderlo un prodotto meritevole di attenzioni. Di sicuro, con delle premesse simili, sterminare soldati nazisti promette di essere più divertente ed eccitante del solito.

I segni dell'invasione sono più che evidenti. Vi capiterà di vedere alcuni edifici realmente esistenti crollare davanti ai vostri occhi



Il potere della parola

Secondo quanto dichiarato da Craig Allen, CEO di Spark Unlimited, la retorica politica avrà una notevole influenza in *Turning Point*. Per guadagnarsi la collaborazione dei cittadini americani, gli invasori faranno salire al potere un presidente fantoccio (un tale Stevenson), dando inizio a un'immensa campagna propagandistica. Inutile dire che questo si rifletterà interamente sull'atmosfera del gioco, con locandine e svastiche che addobbano ogni angolo della Grande Mela.
"I tedeschi vogliono giustificare le loro azioni tramite l'uso della retorica", afferma Allen. "Non hanno intenzione di conquistare l'America, ma di 'liberarla'". Peccato che l'enorme orpello nazista posto accanto a Lady Liberty faccia pensare l'esatto opposto.

L'esercito nazista sarà in possesso di armi atomiche, ma non è ancora chiaro se e in che modo queste saranno utilizzate nel gioco. Pare che il non-scoppio della Seconda Guerra Mondiale avrebbe causato, agli occhi degli sviluppatori, altrettanta distruzione

FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **KOEI**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **7 MARZO**

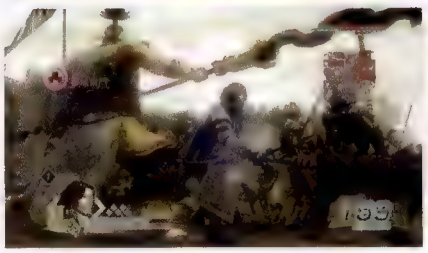
Dynasty Warriors 6

Per una volta, il titolo dice esattamente tutto ciò che bisogna sapere del gioco

Musou, termine tratto dal titolo originale giapponese *Shin Sangoku Musou*, significa letteralmente 'incomparabile', ed è per questo che è designato per indicare attacchi che spaccano i teschi di cinquanta nemici contemporaneamente

I Tre Regni

Dynasty Warriors **ruota attorno al romanzo classico cinese dal titolo Sanguo Yanyi (Sangokushi in giapponese, conosciuto generalmente in occidente come Romance of the Three Kingdoms) e ogni nuovo episodio della serie consiste proprio in una rivisitazione dei personaggi e delle battaglie del libro. Si tratta di uno dei classici della letteratura orientale ed è stato più volte trasposto in telefilm orientali e occidentali, in manga e in parecchi videogiochi (molti dei quali realizzati dalla stessa Koei) oltre allo stesso** ***Dynasty Warriors*****. La bellezza del libro risiede tanto nella complessità della caratterizzazione dei personaggi quanto nella presenza di trame intricate e di altre che emergono soltanto in scorcio, elementi che lo rendono una fonte praticamente illimitata per la serie di** ***Dynasty Warriors*****. Difatti è possibile individuare in ogni gioco personaggi con i tratti di Cao Cao, le cui azioni sono perfettamente conformi con l'originale del romanzo. Anche il titolo** ***Dynasty Warriors*** **è una scelta** ***ad hoc*** **per il mercato occidentale, in quanto la traduzione letterale del titolo giapponese (*** ***Shin Sangoku Musou*****) suona molto come 'la vera storia dei tre regni'.**



Koei ha quel tipo di problemi che la maggior parte degli sviluppatori vorrebbero sempre avere: la serie di *Dynasty Warriors*, infatti, vende e stravende in Giappone, divorata da appassionati fan che continuano a domandarne sempre di più. Allo stesso tempo, però, la serie è stata criticata proprio per il fatto di implementare delle leggere modifiche richieste dalla comunità dei giocatori piuttosto che non i radicali cambiamenti da molti ritenuti necessari. Non c'è una via di mezzo, e d'altronde *Dynasty Warriors 6* non lo nasconde: sa bene di essere la reiterazione ennesima di una serie collaudata e non si preoccupa di ciò che pensano i più critici. E proprio per questo è assolutamente coerente al suo conservatorismo non apportare nessun cambiamento a una formula che funziona piuttosto che rischiare di incorrere nella delusione dei fan.

È una cosa tanto negativa? Tra le modifiche più evidenti, possiamo notare un allontanamento dalla linearità negli scontri sul campo di battaglia a favore della presenza di ambientazioni aperte che possono essere controllate attraverso la conquista di particolari roccaforti e della possibilità di raggiungere i propri obiettivi mediante percorsi diversi. Se la vostra missione consiste nell'assalire un castello, potrete scegliere se buttare semplicemente giù i cancelli, usare il fossato per introdurvi nella rete fognaria o scalare una montagna che si proietta sopra le fortificazioni e che vi permetterà di raggiungerle facilmente. Se mostrate di prediligere un particolare metodo di attacco, si spargerà presto la voce e i vostri nemici, sapendo del vostro arrivo imminente, prepareranno difese adeguate per tentare di cogliervi impreparati. Mentre state combattendo contro gli avversari, potrete demoralizzarne le truppe con sorprendenti combo o uccidendo il loro leader; al contrario, se non sarete in grado di rispondere agli attacchi e ne sferrerete pochi, ben presto si saprà in giro che non siete all'altezza della vostra reputazione e vedrete raddoppiato l'impegno del nemico. I vostri personaggi potranno avanzare di livello, guadagnando punti che possono essere distribuiti tra le varie statistiche. Alla luce delle innovazioni che si possono notare negli altri giochi di combattimento in terza persona, quelle di *Dynasty Warriors 6* potrebbero sembrare irrilevanti, specialmente perché disperse all'interno di un percorso così lungo. L'enfasi del gioco, ad ogni modo, non è posta sulla conquista di nuove abilità, quanto sulla possibilità di attuare scelte strategiche.

Dal punto di vista grafico e dell'animazione, il nuovo episodio non raggiunge certo i più raffinati livelli della nuova generazione, ma rappresenta un significativo passo avanti rispetto a *Dynasty Warriors 5*. Un notevole miglioramento si ritrova nella quantità di nemici sullo schermo e nelle azioni che mettono in atto per evitare le vostre armi rotanti, cosa che li rende meno docili. È evidente anche un ripensamento dei personaggi principali: l'introduzione delle animazioni in motion capture permette infatti di rivedere il loro aspetto fisico e le loro armi. Forse non una grande conquista per il pubblico occidentale, ma si tratta comunque di un elemento importante nel dare maggior consistenza al mito su cui *Dynasty Warriors* si basa.

Anche le combo sono notevolmente cambiate, lasciando il giocatore libero di eseguire insieme il numero di attacchi che preferisce: tecnicamente è possibile sbaragliare tutti i membri di un esercito utilizzando una sequenza ininterrotta di azioni. Queste sequenze vi permettono di aumentare la vostra barra 'renbu', rendendo gli attacchi molto più potenti e permettendovi infine di sferrare i 'musou', colpi capaci di decimare interi squadroni (per i quali c'è anche un livello extra rispetto ai giochi precedenti e che, con molta probabilità, vi permetterà di spezzare un castello a metà o qualcosa del genere). Tutto questo pare amalgamarsi in un valido capitolo della serie e, se non convertirà i miscredenti, probabilmente sarà perché essi stessi sono convinti che non riuscirà in un simile intento.

Quello che noi conosciamo come *Dynasty Warriors 6* corrisponde, in Giappone, a *Dynasty Warriors 5*: in occidente è stato infatti contato, come parte della serie principale, anche un gioco precedente che non aveva alcun legame con essa. E voi che pensavate fosse già difficile distinguerli

Gran Turismo 5 Prologue

Qualche novità a parte, il 'vero simulatore di guida' si riconferma la solita routine

FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SCEJ**
SVILUPPO: **POLYPHONY DIGITAL**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **DISPONIBILE (GIAPPONE), FEBBRAIO (USA), TBA (PAL)**

Tutto si può dire di *Gran Turismo* tranne che non sia coerente con se stesso. *Prologue* resta saldamente in carreggiata sul percorso di sviluppo tecnologico tracciato dal primo *GT* quasi esattamente dieci anni fa. Le sue macchine sfoggiano la perfetta lucentezza e la ricchezza di dettagli che l'originale già prometteva, seducente; il sistema di guida è, ancora una volta, più rifinito e calibrato di quello dei predecessori, e allo stesso tempo ne è il diretto discendente.

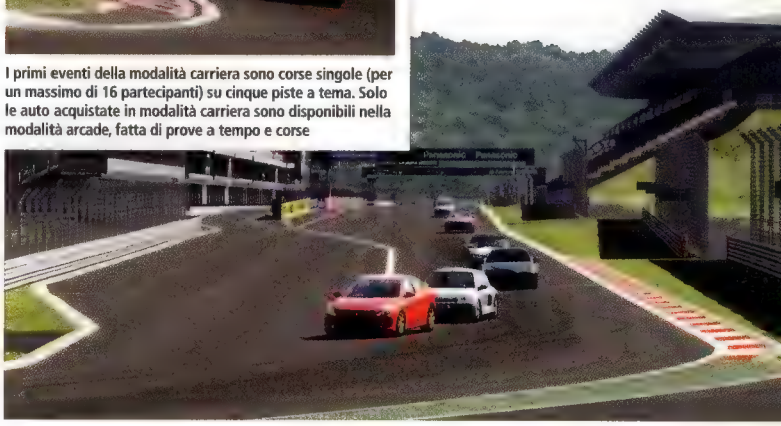
Di conseguenza, però, sono anche rimaste l'impersonalità tradizionale di *Gran Turismo*, la sua interfaccia asettica e il bolso jazz di sottofondo che non si sforza neppure di far montare l'adrenalina. Via le sfide drift di *Gran Turismo HD Concept*, rimpiazzate dalle solite modalità arcade e carriera e dal ritorno della classica struttura di gioco di *GT*: vinci i soldi, compra nuove vetture.

Molte delle caratteristiche di *Prologue* sembrano essere pensate in vista dell'uscita di *Home*, che supporterà varie opzioni multiplayer e altri elementi scaricabili, come la modalità multiplayer online

Dei cinque nuovi tracciati di *Prologue*, quello di Londra, che rappresenta dettagliatamente le strade attorno a Piccadilly Circus, è il più impressionante. Pur se anguste come nella realtà, a differenza dell'irrealistica Londra di *PGR*, le vie risultano però prive di vita. Tutta colpa dell'illuminazione fredda e nitida di *GT*, ottima per mettere in evidenza le curve del metallo e la perfetta suddivisione dei pannelli della carrozzeria, ma priva della densità atmosferica di *PGR*. Eiger Nordwand è già più riuscita. Le sue svolte a gomito sono ancor più dettagliate che nella versione di *HD Concept*, e resta ampiamente godibile farci un giro. E che giro: *Prologue* prevede sia un sistema di guida professionale che uno standard, ma le auto si comportano ottimamente in entrambi. La sensazione di guida è fluida come sempre, con un sensibile tocco di sottosterzo, ed è piuttosto smorzata.

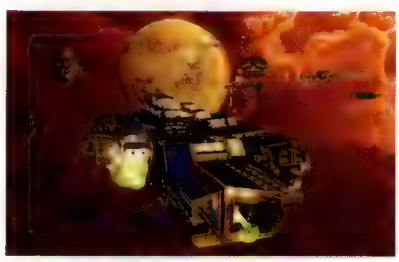
Fluido è anche il framerate, perlomeno nella visuale esterna. Sfortunatamente, la visuale da cruscotto è soggetta a bruschi sobbalzi dello schermo che stridono con la sofisticatezza tecnica del resto del gioco. Così come stride l'audio, che suona esattamente come negli altri *GT* rinunciando alla ricchezza di titoli come *Dirt*. L'effetto complessivo è che, nonostante le virtù, questo *GT* può sembrare superato se lo si confronta ai migliori giochi di corse degli ultimi dodici mesi.

I primi eventi della modalità carriera sono corse singole (per un massimo di 16 partecipanti) su cinque piste a tema. Solo le auto acquistate in modalità carriera sono disponibili nella modalità arcade, fatta di prove a tempo e corse



Sins Of A Solar Empire

Ironclad, sviluppatore di Galactic Civilizations 2, accresce la propria ambizione e mischia la strategia intergalattica con il tempo reale



FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **STARDOCK**
SVILUPPO: **IRONCLAD**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **FEBBRAIO**

Come minimo, *Sins of a Solar Empire* veicola con eloquenza il senso di enormità dello spazio. Abbinando la prospettiva macroscopica di *Civilization* sull'esplorazione, la ricerca e la gestione delle risorse al combattimento spaziale in tempo reale, *Sins* doveva necessariamente consentire al giocatore di modificare a piacimento la scala di visualizzazione del proprio dominio. E lo fa fluidamente, passando da una panoramica dello spazio in cui i pianeti non sono più grandi di puntini nell'immensità per arrivare al dettaglio della singola navetta che orbita attorno alla vostra astronave.

Battaglie a parte, il gioco consente di sabotare le altre fazioni tramite i media, grazie a trasmissioni che possono far crescere il malcontento della popolazione contro i governanti

Il gioco è stupefacente nella sua profondità e ricchezza di dettagli, e nonostante lo sviluppatore si sia sforzato di rendere user friendly l'interfaccia e di dare un certo livello di astrazione al sistema di controllo, restano parecchie le cose da tenere a mente.

Ognuna delle tre fazioni giocabili ha i propri punti di forza e di debolezza, che, per una volta, saranno leggermente più sottili dei classici 'veloce ma debole' oppure 'lento ma resistente'. Le loro diversità, qui, si estenderanno a caratteristiche fondamentali per lo stratega più pignolo: i diagrammi delle abilità, le preferenze e le esigenze per i tipi di pianeti e di risorse differiscono completamente tra loro, rendendo lo stile di gioco a lungo termine di ogni fazione tanto diverso quanto le tattiche nelle battaglie individuali.

Giunta alla quarta versione beta, Ironclad ha perfezionato continuamente l'offerta di *Sins* e, per il momento dell'uscita, lo sviluppatore dovrebbe averlo calibrato al meglio. Tuttavia, al di là delle tante sfumature del gioco e della sua ricchezza di dettagli, il vero successo di *Sins* dipenderà da quanto agevolmente saprà trasmettere la propria profondità.

L'IA è realmente machiavellica: il suo comportamento è determinato dall'intreccio delle motivazioni delle singole navi, degli obiettivi tattici e strategici e della situazione economica e diplomatica

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **MISTWALKER**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **DISPONIBILE (JP), 29 FEBBRAIO 2008 (USA), TBA (PAL)**

Lost Odyssey

L'attesa è sembrata durare mille anni, ma ora volge al termine. Riuscirà il kolossal di Sakaguchi a tener fede alle sue tante promesse?

I volti dei personaggi disegnati da Takehiko Inoue, mangaka autore del noto fumetto sul basket Slam Dunk, sono chiaramente opera della mano di un maestro. Gli abiti, invece, sembrano scimmiottare senza particolare motivo le peggiori convenzioni del patchwork da JRPG

Kaim Argonar è uno strano tipo di protagonista. Da un lato, il totale distacco che gli viene dall'aver vissuto letteralmente un millennio, vedendo le stesse storie ripetersi e gli stessi errori venir commessi più volte, soffrendo e tormentandosi fino a diventare incapace di provare la benché minima emozione, non sembra la premessa ideale per immedesimarsi nel personaggio e immergersi nel *lore* del mondo creato da Mistwalker.

Né Kaim è l'unico immortale esistente sul pianeta dov'è ambientata la storia: ve ne sono almeno altri quattro con cui incrocerà il cammino strada facendo, e tre di loro saranno controllabili in battaglia. Avanzando nella conoscenza della trama generale si accresce la coscienza dei legami che li accomunano e che accomunano tutti gli Immortali, compresa la loro improvvisa perdita della memoria a seguito di un qualche evento misterioso, e per questo si

Yansen, il mago imbranato e donnaiolo amico del protagonista, è in un certo senso la sua 'parte emotiva'. E non mancano nemmeno i quadretti da commedia

Kaim non è l'unico immortale esistente sul pianeta in cui si ambienta la storia: ve ne sono almeno altri quattro con cui incrocerà il cammino strada facendo

D'altro canto l'essere testimone e spettatore degli eventi e della Storia lo pone, bizzarro a dirsi, su un piano di parità con quell'entità esterna alla realtà del gioco che è il giocatore stesso. Contemporaneamente, è difficile non provare simpatia per un uomo che sente la vita gravargli sulle spalle come un fardello insostenibile, senz'altra prospettiva che continuare a esistere. Kaim, infatti, è anche invulnerabile: nemmeno la più letale delle armi di distruzione di massa, nemmeno il magma che cade dal cielo invadendo il campo di battaglia visto nel prologo della vicenda può ucciderlo o anche solo ferirlo. Ciò ha ovviamente un peso anche all'interno del gioco: una volta esauriti tutti i punti ferita, Kaim resta semplicemente debilitato per qualche turno, per poi tornare attivo con una piccola frazione di energia.

rendono essenziali per il tessuto narrativo i flashback da *déjà vu* che ricostruiranno il passato di Kaim e degli altri. Tutti gli ingredienti che la storia getta nel calderone narrativo di *Lost Odyssey* sembrano promettere, per il momento, la trattazione matura di temi affascinanti, nonostante l'occasione appaia in taluni casi non sfruttata appieno: la distinzione tra bene e male è più netta di quanto ci si aspettasse, e già il character design di alcuni comprimari (come il losco Gongora) lascia presagire quale sarà il loro ruolo nella guerra che dilania il mondo durante il 'presente' del gioco e che è stata scatenata dalla scoperta dell'energia magica, apripista di una sorta di Rivoluzione Industriale.

Lost Odyssey è un titolo tradizionale dagli alti valori produttivi che incamera prontamente tutti gli stilemi delineati da centinaia di esponenti del genere, come già il *Blue Dragon* degli stessi Mistwalker aveva fatto da una prospettiva diversa. Il tempo speso davanti al gioco dovrebbe ripartirsi tra la visione di cut scene dal piglio cinematografico, lo spostamento in sontuosi scenari naturali e cittadini e i combattimenti rigorosamente casuali: una scelta, quest'ultima, vieppiù incomprensibile in un periodo in cui persino le serie più restie al cambiamento si sono 'arrese' rendendo i nemici visibili sul campo di gioco. A detti combattimenti possono prendere parte fino a cinque personaggi tra mortali e Immortali, disposti a discrezione del giocatore su una griglia chiamata 'Wall System', che definisce il grado di protezione dei singoli a seconda della loro posizione (avanguardia o retrovie): non dovrebbe sorprendere che tutto si risolva, sostanzialmente, nel piazzare i maghi

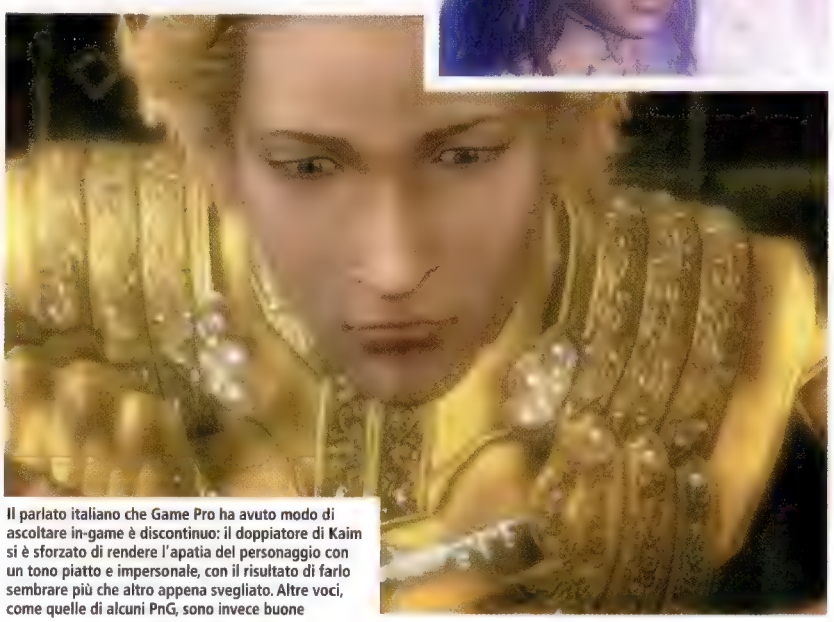
Ogni attacco regolare portato a segno da Kaim viene preceduto da un'inquadratura grandangolare dal basso della sua rincorsa. Vista la sua lentezza, tuttavia, la sua ripetizione stanca dopo pochi minuti

La potenza del 360 ha consentito la creazione di scene di battaglia campale come quella, straordinaria, con cui ormai notoriamente si apre *Lost Odyssey*

dietro i guerrieri, o meglio, nel far sì che gli Immortali facciano da scudo ai personaggi vulnerabili. Questi ultimi sono gli unici a imparare abilità e magie avanzando di livello, e ciò permetterà agli Immortali di selezionare, a partire da esse, le skill da apprendere; lo svolgimento delle battaglie, pur prevedendo le classiche selezioni da menu delle modalità d'attacco, comprende l'utilizzo di alcuni anelli che, visualizzati a schermo in sovrimpressione sui nemici, si allineano sul bersaglio richiedendo di premere il grilletto sinistro non appena scivolati totalmente in posizione per avere un bonus sulla potenza d'attacco. Interessante a sapersi, l'esperienza elargita dai combattimenti si approssima allo zero una volta raggiunto il livello minimo per superare l'area in cui ci si trova, di fatto impedendo ogni forma di level up a oltranza (il cosiddetto 'power play') e costringendo ad affrontare i boss del gioco usando la testa piuttosto che la potenza bruta.

Lo sfarzo estetico e la creatività sfoggiati nella creazione dell'oggettistica e delle skyline delle varie città colpiscono indubbiamente, ma tale fastosità arriva purtroppo al prezzo della fluidità dell'azione, di cali di frame rate sinceramente sconcertanti e di animazioni non sempre ben collegate l'una all'altra. Quando, ad esempio, si tenta di muovere lo stick analogico prima che sia terminato il ciclo della discesa dagli ascensori, il risultato è occasionalmente un brusco passaggio da un frame all'altro; i caricamenti appaiono inoltre tediosi, e dover attendere una manciata di secondi a ogni scontro random prima di venir spostati sul campo di battaglia rischia di non disporre positivamente nei confronti del gioco. Il maggior motivo di preoccupazione, tuttavia, sta nella lentezza della sceneggiatura: a momenti davvero maestosi, come i titoli di testa, se ne affiancano già nelle prime fasi di gioco altri superflui e ridondanti, dalle traversate di singole stanze mostrate nei minimi dettagli ai brevi intermezzi all'interno dei veicoli, che possiedono tutti la sgradevole caratteristica di diluire il tempo di gioco e ad un tempo di spezzarne eccessivamente la narrazione.

Posto che ciò non rappresenta un difetto in assoluto e che potrebbe preludere semplicemente a una storia dai ritmi ampi e misurati, per l'appassionato dei vecchi lavori di Sakaguchi tutto quanto detto finora potrebbe facilmente rappresentare un motivo più che valido per attendere l'uscita occidentale del gioco con il fiato sospeso: in effetti, non v'è nulla di diverso nello spirito da produzioni come i primi *Final Fantasy* tridimensionali. Per il resto, dare un giudizio definitivo a un'opera monumentale come *Lost Odyssey* sarà possibile solo una volta esplorati i meandri della sua lunga epopea.



Il parlato italiano che Game Pro ha avuto modo di ascoltare in-game è discontinuo: il doppiatore di Kaim si è sforzato di rendere l'apatia del personaggio con un tono piatto e impersonale, con il risultato di farlo sembrare più che altro appena svegliato. Altre voci, come quelle di alcuni PnG, sono invece buone

Fiumi di ricordi

Lost Odyssey presenta un metodo di narrazione particolare in quanto dualistico. L'esposizione dei fatti è divisa in due categorie: da una parte la storyline principale, che vede dipanarsi il conflitto tra monarchia e repubblica, dall'altra i ricordi di Kaim, che sono circa una trentina e a cui si può accedere da un elenco nel menu principale dopo essere stati vissuti per la prima volta. Questi ultimi sono stati scritti dal romanziere giapponese Kiyoshi Shigematsu, il quale ha anche creato un libro, Il sogno dei mille anni, che viene venduto assieme al gioco. Scelto da Sakaguchi per dare "più sentimento" alla sua storia, Shigematsu ha sfruttato l'occasione per inserire nel plot le sue tematiche favorite: il senso della famiglia, l'amicizia e il tradimento. Da quanto visto abbiamo tuttavia rilevato una lieve discrepanza qualitativa tra queste piccole gemme narrative e la macrostoria di base, la cui sceneggiatura non sembra reggere il passo: è probabile che la mano esperta di uno scrittore di professione faccia risaltare di più quanta strada debba ancora fare il medium in questo campo.

CUORE DI
TEN

EBRA

Far Cry rimpiazza il suo lussureggiante paradiso tropicale con la sporcizia e le zanzare dell'Africa Centrale

"L'originale *Far Cry* era una sorta di isola del Dottor Moreau, la storia di uno scienziato pazzo che scatena l'innata bestialità dell'uomo creando letteralmente dei mostri", dice **Clint Hocking**, direttore creativo di Ubisoft Montreal impegnato nel sequel diretto del noto shooter non lineare Crytek. "Ma, allo stesso tempo in cui HG Wells stava scrivendo Moreau, Joseph Conrad scriveva Cuore di Tenebra, che in effetti tratta temi molto simili. Parla di un uomo che scopre la follia insita negli esseri umani e vi lucra sopra, diventando un mostro più in senso metaforico che letterale. Ecco, questo è *Far Cry 2*".

Hocking è seduto in una piccola sala conferenze che dà su un grande open space dove 150 persone stanno creando un mondo che si sviluppa in ben 50 Km. quadrati, situato di un fittizio stato africano caduto in disgrazia. Stanno creando anche un motore di gioco che permetta di gestire questo mondo senza soluzione di continuità e senza mai attendere caricamenti nel passaggio da una locazione all'altra. Si chiama Dunia, che significa "mondo" in Swahili, e sarà usato massicciamente nei giochi Ubisoft dei prossimi anni. Il team occupa un piano appena ristrutturato di un edificio piuttosto malmesso, proprio dietro l'angolo dell'ufficio principale di Ubisoft, isolato dal resto della compagnia. Sembra quasi un'iniziativa indipendente e, anche se la il posto potrebbe suggerire che il team sia stato nascosto per imbarazzo, la verità è ben diversa, come emerge dall'orgoglio degli sviluppatori, fieri di ciò che stanno realizzando e della grande libertà di cui godono.

Su un fatto sono subito chiarissimi: "Non aspettatevi che inseriremo i mutanti, più avanti nel gioco", ci dice il producer **Louis-Pierre Pharand**. Questa è una solida ricostruzione dell'Africa, più in sintonia con il sognante realismo dell'ambiguo ritratto che Conrad fa del colonialismo e della fondamentale natura umana, piuttosto che con la fantascienza di Wells. "Voglio creare un'esperienza analoga per il giocatore. Voglio che senta lo sporco sotto le sue unghie, il sudore, l'odore delle armi da fuoco", dice Hocking. "Volevo ricreare le pistole che si inceppano, la polvere: il mondo di gioco non è una rappresentazione pulita, sterile e digitale dell'Africa". Anche se è piuttosto in contrasto con la raffigurazione, in qualche modo clinica, dei cieli bl

TITOLO **FAR CRY 2**
FORMATO **360, PC, PS3**
PUBLISHER **UBISOFT**
SVILUPPO **UBISOFT MONTREAL**
ORIGINE **CANADA**
USCITA **2008**

Il team dispensa cauti elogi a *Crysis*, a cui forse *Far Cry 2* non smetterà mai di essere paragonato, sia a livello di design che tecnicamente. "Abbiamo obiettivi simili, ma abbiamo modi diversi di comportarci, ed è un gioco diverso", dice Guay

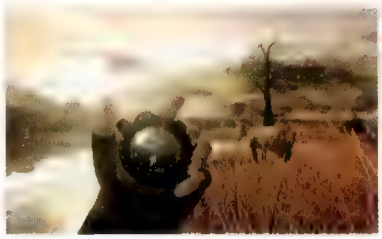
della rigogliosa vegetazione tropicale del gioco originale, rimane fedele alla tipica ambientazione esotica, pullulante di mercenari.

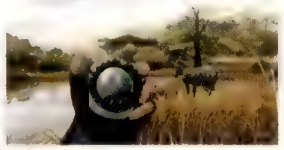
Il mondo, aperto ed esteso, comprende la savana, il deserto e la giungla, città coloniali sommerse dalla polvere, capanne di ferro accartocciate e villaggi Dogon, e non ha interruzioni, con nuove aree che si caricano impercettibilmente. Può essere attraversato con uno dei molti mezzi a disposizione, che includono utilitarie arrugginite, ruggenti dune buggy, la sempre utile Land Rover, varie auto e un deltaplano, ed è recintata da un deserto invalicabile: avventurarsi al suo interno causerà il surriscaldamento della macchina e di conseguenza un collasso per calore. Gli animali da pascolo brucano prima di fuggire al minimo disturbo, mentre erba, cespugli e alberi si piegano al vento, che può trasformarsi in nere trombe d'aria, spedendo foglie e rami in volo e frustando l'erba facendola ondeggiare. Rispetto alla maggior parte dei mondi virtuali, questo non solo appare credibile ma lo si sente tale. Nella giungla, le larghe fronde di vegetazione che crescono sotto agli alberi sono

"VOLEVO RICREARE LE PISTOLE CHE SI INCEPPANO, LA POLVERE: IL MONDO DI GIOCO NON È UNA RAPPRESENTAZIONE PULITA, STERILE E DIGITALE DELL'AFRICA"

translucide, con le ombre provenienti da quella più in alto che vi passano attraverso, e la polvere arancione si mostra in tutto il suo spessore nel sole di un tardo pomeriggio. Il solo livello di dettaglio sull'edificio più malmesso è notevolmente più alto di quello generale della prima apparizione di *Far Cry 2* a Lipsia.

Grande attenzione è stata prestata anche alle persone che vivono in questo mondo. La storia narra che il governo del paese è collassato sotto le mani di una rivolta popolare, ma i ribelli da allora si sono divisi in due forze opposte, gli APR e i VFLL. A capo di entrambi ci sono due signori della guerra che traggono profitto dal prolungare il conflitto attraverso il traffico di diamanti, e che a loro volta portano vantaggi a un trafficante di armi, il cui assassinio è l'obiettivo finale del gioco. Pharand fa girare una demo che inizia in una polverosa città attraversata da un fiume, un lato del quale è dominato da un denso insediamento dell'APR, mentre l'altro è occupato dal VFLL. Le galline chiocciano mentre il giocatore si aggira in un'atmosfera sempre più tesa. I mercenari dell'APR reagiscono male alla presenza del giocatore: alzano le pistole in segno di avvertimento se vengono osservati troppo a lungo, ma esitano a sparare. Il loro comportamento è il risultato del sistema di reputazione introdotto da *Far Cry 2*: fare gli spavaldi vincendo battaglie e agendo sconsideratamente fa guadagnare un certo timore reverenziale, permettendo di scalare le gerarchie dei due gruppi per stringere infine in una morsa letale il trafficante di armi nostro bersaglio.





Il motore Dunia di Ubisoft Montreal si rivela già in grado di generare dei panorami di grande impatto che caratterizzano bene l'alternarsi della giornata, dai tramonti immersi di luce all'umida luce della mattina

Certo è che i nemici non tollereranno che venga rubata loro la Land Rover, cosa piuttosto necessaria da fare, visto che la scalcinata Datsun a cui nessuno fa la guardia difficilmente riuscirà a superare la ripida collina che porta all'obiettivo della prossima missione. Sgraffignarsela provoca una repentina risposta, scatenando un'esplosione di armi da fuoco e grida mentre la tregua tra i due gruppi si spezza e i membri dell'APR inseguono il giocatore. Senza veicoli in grado di competere col vostro, li seminiamo in fretta, e Pharand guida fino a un tracciato in salita per arrivare a uno dei molti accampamenti del gioco. Qui si ritrovano i "compagni", in questo caso un trucido uomo tatuato di nome Marty; questi PnG aiuteranno il giocatore nel caso fossero vicini durante una battaglia, dando copertura e fornendo supporto. Ce ne sono 13 in totale, ma attenzione: se nel gioco muoiono, sono fuori per sempre.

I campi base servono anche come posti dove dormire per far trascorrere il tempo. PoichÈ i PnG si comportano seguendo le loro tabelle di marcia, attaccare di notte può dare un'opportunità di coglierli di sorpresa, nel sonno. Tale caratteristica, inoltre, dimostra le potenzialità del motore Dunia nel rendere gli evocativi panorami africani nelle diverse ore del giorno: il pomeriggio si trasforma con delicatezza in una notte blu e poi in un nebbioso, pallido mattino. Davvero suggestivo. Anche gli animali si comportano in accordo con i diversi momenti della giornata, un dettaglio importante, dato che l'IA nemica si allarmerà se si provoca inavvertitamente una capra nelle vicinanze.

Vicino all'accampamento di Marty c'è un villaggio Dogon che si arrocca sul ripido fianco di una collina rocciosa. I suoi abitanti se ne sono andati e ora è occupato dai mercenari. In *Far Cry 2* non ci sono civili che il giocatore possa uccidere, una decisione che Pharand

Far Cry 2 avrà il multiplayer, ma finora non ha parlato molto nella sua forma specifica. Il team tecnico al momento consente 30-50 persone

Come in *Crysys*, grazie al potente motore Dunia, la vegetazione è tagliata dai colpi di arma da fuoco e dai veicoli. Ricresce lentamente nel tempo

menziona come un punto d'onore per il team. "Il nostro gioco tratta di braccare un uomo mentre ci si trova nel bel mezzo di un conflitto. Permettere di uccidere i civili significherebbe inquinare le nostre tematiche", dice Hocking. Come risultato, le uniche volte in cui ci si trova faccia a faccia con i civili o altri personaggi che non andrebbero uccisi, il gioco insiste nell'assicurarsi che le proprie armi siano prima state rimosse.

I mercenari nel villaggio stanno tirando su un campo di Artemisia, una pianta che produce un noto farmaco anti-malaria. Lo sviluppatore desidera rendere il mondo di *Far Cry 2* una rappresentazione convincente della vita reale, con nemici che conversano, lavorano e dormono. E molte persone hanno in effetti la malaria, incluso il personaggio principale. Il gioco, infatti, si apre con il protagonista bloccato dalla malattia, mentre il trafficante di armi che ha l'incarico di assassinare si trova al suo fianco prendendolo in giro per come ha fallito la sua missione. Così, il giocatore è costretto a procurarsi la medicina anti-malaria da un'organizzazione clandestina di preti e dottori che aiutano i civili a scappare dalla nazione.

Questo espediente introduce un modo coerente di strutturare l'aumento di "poteri" che il giocatore sperimenta nel corso del gioco: prendendo la sua medicina, egli aumenta la sua salute e può quindi sopportare più danni. Unito a un sistema di danni a segmenti, che richiede l'uso di siringhe per riempire le barre quando si svuotano, è pensato anche per bene interagire con un mondo aperto in cui gli incontri con ogni gruppo di nemici dovrebbero essere impegnativi e sempre interessanti. "All'inizio volevamo un sistema rigenerativo come quello di *Halo*, ma abbiamo pensato che una volta che il giocatore si sarebbe lanciato in questo mondo aperto avrebbe avuto la barra piena sia contro due nemici che contro 25. PoichÈ avevamo bisogno di rendere l'energia alta abbastanza per poter competere con 25 nemici, due uomini non avrebbero mai costituito una sfida", spiega Hocking. Un veloce scontro con un paio di soldati può costare facilmente una barra o due. Per aumentare sistematicamente la difficoltà del gioco man mano che procede, il design gestirà l'accesso ad armi e siringhe, così come il comportamento dei nemici. "Inizieranno a essere capaci di usare granate e aggirarci", dice il direttore tecnico **Dominic Guay**.

Ricevere danni più seri risulta in gravi ferite, anche mortali, se non fasciate in tempo. A confronto delle vecchie versioni (come la demo di Lipsia), le ferite compaiono molto meno spesso, in media 30 minuti stando a quanto dice Hocking, per limitare un po' del trauma di vedere corpi estranei rimossi dalla carne attraverso le proprie dita virtuali. È ancora un po' strano, però, che nella versione attuale solo mani e piedi siano vulnerabili a un tale trauma.

Aggiunge valore, comunque, alla fisicità del gioco. Il movimento della visuale in prima persona, quando il giocatore viene salvato da Marty durante un'intensa battaglia in mezzo a delle baracche arrugginite, restituisce il senso di un uomo pesante che penzola su di una spalla, e quando si esce e si entra da un veicolo, o ci si sposta tra il sedile del guidatore della Land Rover e una mitragliatrice montata sul retro, si vedono le braccia del personaggio muoversi da un punto all'altro. Ma, anche se *Far Cry 2* di tanto in tanto mostra il corpo del giocatore durante specifiche sequenze, durante il gioco normale non sono visibili nemmeno i suoi piedi. "Era una direttiva che ho dato fin dai primi momenti, non volevo vedere il corpo a meno che non fosse importante", dice Hocking. "Se ogni volta che guardo in basso non vedo le mie gambe animarsi perfettamente, quando ruoto ho la sensazione di un corpo finto. Così quando è visibile, è in perfetta sintonia con l'ambiente, ma quando non c'è bisogno di essere consapevoli del proprio corpo e non deve esprimere qualcosa, è invisibile".

< Louis-Pierre Pharand

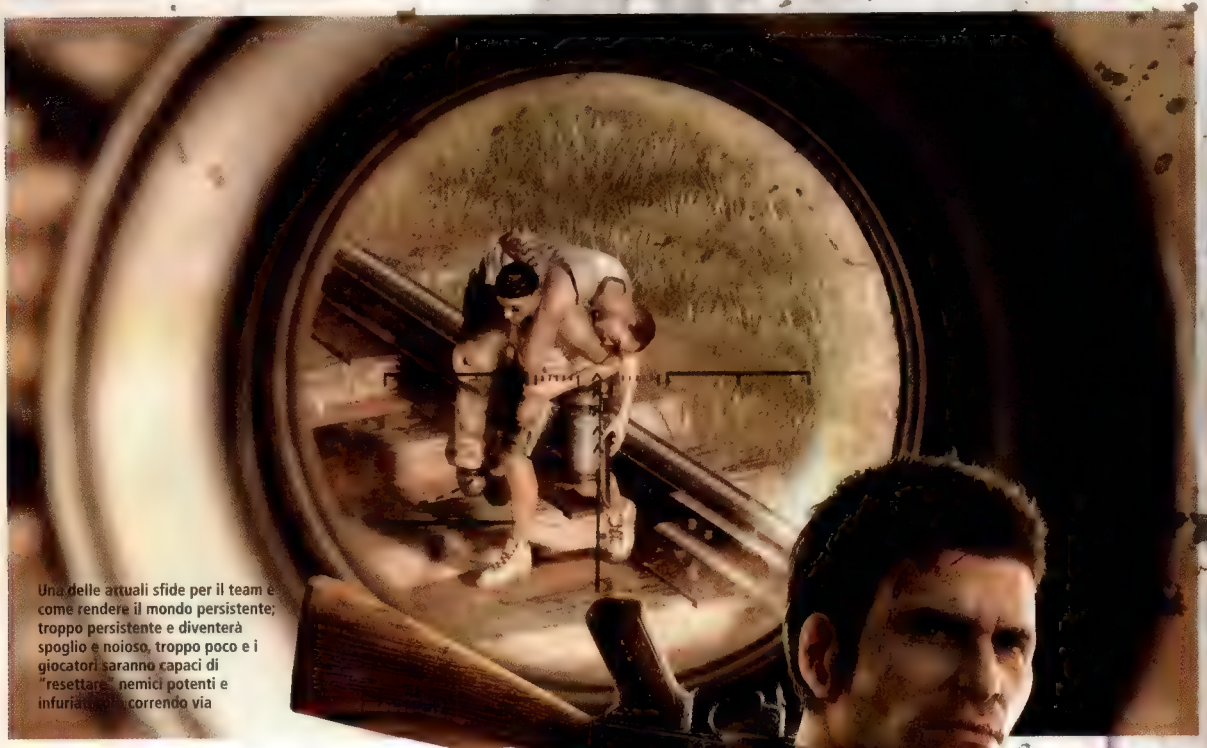
< Clint Hocking

< Dominic Guay

PORT IN A STORM

Anche se non ce le ha mostrate in alcuna forma, le versioni 360 e PS3 di *Far Cry 2* esistono già, e vengono sviluppate in base al principio "senza compromessi", stando al direttore tecnico Guay. "Credo che saranno all'altezza della versione PC", afferma, con cautela. "Ovviamente, ci sono alcune cose che non possono proprio essere fatte, ma quel che conta davvero è che *Far Cry 2* avrà un aspetto sorprendentemente valido, sotto tutti i punti di vista". L'IA dei nemici e la geografia del mondo saranno identiche, in quanto il progetto non ha dei team di artisti e designer separati. Le concessioni inevitabili saranno la perdita di risoluzione delle texture presenti nella versione PC e alcuni effetti grafici gestibili solo su computer di fascia molto alta.

I veicoli compaiono grazie al membro del team che ha lavorato su *SkiSport Challenge* di DICE. Ognuno di essi è distruttibile, ma si può riparare per dare ai giocatori la possibilità di contare sui loro preferiti



Una delle attuali sfide per il team è come rendere il mondo persistente; troppo persistente e diventerà spoglio e noioso, troppo poco e i giocatori saranno capaci di "resettare" nemici potenti e infuriati semplicemente correndo via

Pharand conduce due diversi attacchi sul villaggio, un attacco sconsiderato e un tentativo silenzioso, per dimostrare la varietà di stili che il gioco supporta. Le piccole capanne Dogon sono costruite minuziosamente e forniscono un'adeguata copertura per l'approccio stealth, e si riesce in fretta a eliminare molti dei soldati nel villaggio affidandosi a una mitragliatrice MP5 silenziata. Presto, tuttavia, si attira l'attenzione di un cecchino posizionato su un tetto dalla parte opposta del villaggio. A questo punto diventa chiaro che l'astuzia è la chiave di volta del gioco, perchÈ non c'è nessun radar in *Far Cry 2*, solo una mappa dettagliata mostrata nella mano del personaggio che indica la sua posizione senza interrompere l'azione. Lo stato dei nemici nei dintorni, che si riposino, stiano all'erta o impegnati attivamente ad attaccare il giocatore, è comunicato attraverso la musica.

Il metodo d'assalto sembra funzionare un po' meglio. Usando un potente fucile automatico, Pharand si fa strada attraverso molti dei villaggi nemici, ma, dopo un uso prolungato, l'arma comincia a mostrare i segni dell'usura. È una delle caratteristiche di *Far Cry 2* che enfatizzato quella rappresentazione realistica del conflitto che Hocking va cercando: a seconda del modello, le pistole mancheranno il bersaglio dopo un uso intenso. Un AK-47 tenderà a durare molto più a lungo, tenendo testa alla sua reputazione d'affidabilità nel mondo reale, ma un'arma potente come la shotgun automatica si romperà molto più velocemente. A parte rafforzare il realismo, questo sistema rappresenta anche un modello modo di regolare l'efficacia dell'arsenale del giocatore.

Fortunatamente, la pistola non si rompe, e Pharand trova delle munizioni in appositi negozi sparpagliati per il villaggio. Il bello è che le scorte di munizioni possono anche essere fatte detonare in una drammatica esplosione: anche qui, starà al giocatore decidere il suo approccio tattico. Correndo di muro in muro, viene mostrata la mossa di copertura in scivolata, una schivata da proni, gambe ben in vista, che scatta verso il riparo più vicino. Afferrato un AK-47, Pharand tenta di rispondere ai colpi nemici, mostrando quanto sia poco accurata l'arma da lunga distanza. Dopo

DERIVA CONTINENTALE

I membri del team di sviluppo hanno viaggiato in Kenya per ricercare le realtà dell'Africa, ma solo dopo che un consulente ha insistito che facessero così. "È stato il miglior investimento che abbiamo fatto nel progetto", dice Pharand. Prima del viaggio, ammette che la loro rappresentazione dell'Africa era ferma in una visione strettamente Nordamericana del continente. Dopo aver visto la loro terra rossiccia e aver sperimentato il modo in cui si intrufola così fastidiosamente in vestiti e pelle, afferma Pharand, ha cambiato profondamente il gioco. Le occasionali conversazioni dei PnG adesso includono storie che i membri del team hanno sentito durante il viaggio, e questo aiuta sensibilmente a ricreare quel senso di forte realismo che il gioco Ubisoft insegue con tenacia.

Per Guay, sviluppare un gioco accanto al suo engine ospite porta sia problemi che benefici: "Abbiamo tutti gli esperti del team, se c'è un problema c'è sempre qualcuno che conosce la soluzione. Ma non siamo privi di difetti, e quando hai 25-30 artisti, gli errori si pagano cari. Una volta finito questo, fare un altro gioco sarà davvero molto più facile!"

un concitato scambio di colpi, alla fine il cecchino cade e Pharand corre attraverso un ponte di funi fino alla cresta che prima occupava. C'è una strada alternativa, un tortuoso sentiero in salita che aggira il promontorio, e Pharand tira fuori il lanciafiamme per mostrare una delle più importanti caratteristiche di *Far Cry 2*: il fuoco. Bruciare il ponte di corda imbottiglierà i nemici in cima al sentiero, permettendo di circoscrivere il loro attacco.

Dal momento che buona parte del mondo di *Far Cry 2* è composto di sterpaglia altamente infiammabile, il fuoco è qualcosa di più che un optional. Può essere usato per

IL FUOCO È QUALCOSA DI PIÙ CHE UN GADGET. PUÒ ESSERE USATO PER STANARE I NEMICI DAI RIPARI O TAGLIARE LE MANOVRE DI SFIANCAMENTO, MA PUÒ FACILMENTE RIVOLTARSI CONTRO

L'area che il gioco simula varia a seconda di quanto lontano può vedere il giocatore: in una giungla, il campo visivo non si spinge molto lontano, ma quando si va in deltaplano il mondo è vivo entro un raggio di 800 metri

stanare i nemici dai ripari o tagliare le manovre di sfiancamento, ma può facilmente rivoltarsi contro di voi. Dal momento che il fuoco si diffonderà in accordo al vento, è importante usare gli occhiali del gioco, che oltre a funzionare come [illegible] indicatore della direzione del vento. La maniera più efficace di appiccare incendi è, naturalmente, con il lanciafiamme, ma possono svilupparsi anche in seguito a esplosioni. La forza della conflagrazione dipende da diversi fattori: la sua origine (se è il risultato di una consistente fiammata dal lanciafiamme brucerà con vigore, non lo farà se parte dallo scoppio di una granata) e l'infiammabilità del materiale. In altre parole, i fuochi non sono infiniti.

Pharand è sulla cresta, prende il fucile del cecchino e spara alla gamba di un mercenario. Questi cade al suolo, e presto un altro esce dalla copertura per portarlo in salvo, nonostante il pericolo di diventare anch'egli un bersaglio. È qui che il tema di Cuore di Tenebra viene messo meglio a fuoco. Con un'intera nazione coalizzata contro, dovrete giocare sporco per riuscire a farvi strada. Come le medicine anti-malaria aumentano la salute, così le azioni scellerate spingeranno in alto la vostra reputazione: incenerire nemici, ferirli per far uscire allo scoperto i loro compagni... tutto concorre a crearvi la fama di duri e spietati mercenari. "Che cosa succede dipende dall'approccio di ogni giocatore, ma a un certo punto del secondo atto diventi così noto e temuto che l'organizzazione di volontari arriva a dire che non sei la soluzione al problema, ma parte di esso, e smette quindi di darti medicine!", Dice Hocking. Il risultato è uno stravolgimento, o capovolgimento, delle abilità 'bestiali' di *Far Cry Instincts*. "Quando la medicina ti viene tagliata, diventi malaticcio e grottesco, ma ancora più disperato e pericoloso", continua Hocking. "Ti trasformi, da quell'uomo in salute che può sparare di tanto in tanto un proiettile nel ginocchio di qualche nemico, in qualcuno che è letteralmente dipendente dall'essere crudele e malvagio, stravolto, deformato, impegnato a vomitare tutto il tempo. Inverti la relazione col tuo potere: dall'essere forte perchÈ in salute all'essere forte perchÈ sei ancora più crudele del nemico".

È il tema principale del gioco: far capire che il modo in cui si arriva in alto è diventando feccia come il nemico, che forse si è peggiori della persona che abbiamo ucciso. Come in *BioShock*, c'è una 'ricaduta etica', ma qui la tensione è un prodotto diretto delle meccaniche di gioco, piuttosto che del plot immutabile e prestabilito pensato dagli sviluppatori.

Ubisoft Montreal sta insomma applicando un approccio organico e unitario a tutta la struttura del gioco, rendendo ogni aspetto di *Far Cry 2* coerente rispetto alla struttura base. Il risultato, finora, sembra molto convincente. Ogni meccanica di gioco ha un senso e un perchÈ, contribuendo così a coinvolgere il giocatore. Quel che resta da vedere è come tutti gli elementi si bilanceranno tra loro e se il mondo aperto di *Far Cry 2* sarà diretto da una regia all'altezza delle elevate ambizioni del gioco. La convinzione con cui il team lo presenta, comunque, suggerisce che forse la soluzione ottimale a questa oscura alchimia sia a portata di mano. Non ci resta che attendere per scoprirlo.

Il sistema di reputazione si estende agli incontri con i capi-fazione: camminando fino ai loro uffici, il personaggio interagirà con oggetti come scatole di sigari, mettendosele altezzosamente nella tasca

tra Luce

e tenebra

Una nuova battaglia sta per essere combattuta nelle terre di Ancaria e Game Pro ha visitato in esclusiva gli Ascaron Studios per raccontarvi tutti i segreti di *Sacred 2*

Il nostro viaggio nella magica Ancaria, mondo di gioco di *Sacred*, inizia con una visita agli Ascaron Studios, dove possiamo ammirare fin dall'arredamento la passione per i videogiochi di questi ragazzi che si circondano non solo delle proprie creazioni, cosa alquanto canonica, ma di tutto quel che concerne il mondo videoludico. Dopo aver lodato un cabinato dell'immortale [illegible], affiancato da quello del [illegible] Gauntlet, seguiamo Jens Eischeid, cordialissimo marketing manager di Ascaron, che ci accompagna ad assistere a un'esclusiva presentazione di *Sacred 2: Fallen Angel*.

I nostri primi passi nel mondo di *Sacred* avvengono tramite le possenti gambe dello Shadow Warrior, nerboruto eroe oscuro che rappresenta la classe più bilanciata di questo nuovo titolo. Ad accompagnarci nella nostra marcia verso un villaggio abbandonato tra brulle terre lontane ci sono **Chris Altrogge** e **Sebastian Fleer**, rispettivamente programmatore e assistant producer del titolo. Possiamo ammirare, in tutto il suo decadente splendore, questo villaggio umano semidistrutto, la prima delle ambientazioni mostrateci. Fin da subito veniamo colpiti dalle texture del terreno, davvero realistiche e di ottima fattura, pregevolissima anche la vegetazione, in linea con i migliori titoli del genere. Ogni albero, ogni ramo, ogni filo d'erba reagisce in maniera realistica a vento e precipitazioni atmosferiche: l'effetto finale è di grande suggestione.

Passando da una locazione all'altra, Chris e Sebastian ci mostrano l'ambiente di gioco: vediamo la terra dei draghi, sormontata da un fiume di lava e abitata da queste enormi e sagge creature. Passiamo attraverso un villaggio orchesco e, una volta in groppa al [illegible] infernale, una delle cavalcature presenti nel

perle d'artista

Hans Arno Wegner, art director del gioco

Dopo aver visionato e testato attentamente *Sacred 2: Fallen Angel*, abbiamo avuto modo di parlare con Hans Arno Wegner, art director del titolo.

Quali sono le principali differenze tra la versione PC e quella 360, in particolare per quel che concerne il gameplay del titolo?
Il gameplay di base sarà lo stesso. Ovviamente il passaggio da tastiera e mouse al pad incide profondamente sulla giocabilità del titolo, ma l'esperienza di base sarà identica. Le maggiori differenze riguardano il multiplayer: Xbox Live ci ha infatti consentito di sviluppare un'esperienza online diversa, più completa, che si adattasse meglio al mondo delle console.

Avete avuto problemi durante l'adattamento dei controlli per il pad della 360?
No, infatti il joypad dell'Xbox 360 è risultato molto flessibile, consentendoci di trovare quella che io ritengo un'ottima soluzione. Dovendo infatti controllare, durante il gioco, un solo personaggio alla volta, il sistema di controllo appare funzionare perfettamente, penso sia grandioso ed intuitivo.

Come avete implementato il multiplayer online nel titolo? Sarà simile a quello del primo episodio?
Fondamentalmente sì, abbiamo però risolto molti dei problemi dalla campagna online e fatto molti cambiamenti per quel che concerne il gameplay, modificando anche il sistema di crescita dei personaggi. Ora è molto più interessante quindi giocare per lungo tempo anche in un team, anche per migliorare il proprio personaggio.

Avremo contenuti extra da scaricare tramite Live?
Sì, ovviamente abbiamo intenzione di realizzare diversi contenuti scaricabili in esclusiva da Xbox Live...

Ad esempio?
Be', non è una nostra decisione quindi al momento non possiamo darvi notizie precise. Su Xbox Live abbiamo però implementato un gran numero di obiettivi unicamente sbloccabili giocando online e migliorato e semplificato le lobby e il matchmaking in modo tale da rendere realmente semplice trovare la persona giusta con cui giocare.

Si nota, comparando le liste delle classi disponibili in *Sacred* e *Sacred 2*, una netta differenza. Dal primo episodio sono state mantenute solo elfo e serafino. Come mai questa decisione?
Abbiamo cambiato molto le classi, anche

un abito per ogni evenienza

Come in ogni GdR che si rispetti, anche *Sacred 2: Fallen Angel* conterrà un buon numero di armi e armature da equipaggiare. In particolare, ogni personaggio possiederà 6 set tematici (ovvero sei armature complete), che potrà collezionare nelle differenti locazioni. Questi originali capi di vestiario si differenzieranno non solo per la propria natura, possedendo ognuno differenti bonus, ma saranno anche realizzati graficamente con una cura particolare. Tra quelli che ci sono stati mostrati spiccavano un'armatura da legionario per lo Shadow Warrior e diverse corazze per la Serafina che vanno da ovvi abiti scollati a un'armatura incantata esteriormente simile a quella di un cavaliere Templare.

gioco, raggiungiamo il tempio degli orchi "dove", come ci spiega Sebastian, "sarà possibile adorare una delle sei divinità di Ancaria". "Grazie all'aiuto di questi dei", ha continuato Chris, "potrete ottenere diverse abilità tramite le quali potenziare e personalizzare il vostro protagonista, anche se ovviamente la scelta sarà limitata dal vostro orientamento". Difatti ognuna delle sei classi disponibili (Serafina, Driado, Guardiano del Tempio, Elfa, Shadow Warrior e Inquisitore) avrà un diverso modello comportamentale e sarà particolarmente orientata verso il Bene o il Male. Il mondo di Sacred 2 [illegible] il dualismo fra queste due forze. Tutto verrà modificato in base all'orientamento morale scelto: al giocatore spetterà il compito di districarsi tra le ombre e la luce, fino al culmine di una di queste due vie grazie ai due differenti finali implementati. "La differenza tra le due strade si concretizza", hanno spiegato i due sviluppatori, "in

al giocatore spetterà il compito di districarsi tra le ombre e la luce, tra il bene e il male, fino ad arrivare al culmine di una di queste due vie

reazioni differenti da parte delle popolazioni autoctone di Sacred 2, che agiranno diversamente a seconda di chi interagisce con loro. L'Inquisitore, un personaggio simile a un Sith di Star Wars, capace di utilizzare fulmini e altre

perché *Sacred 2* è ambientato 200 anni prima del primo episodio, con le ovvie ripercussioni sulle specie e sul mondo. Inoltre in un gioco come *Sacred* i personaggi sono fondamentali: chi per esempio avesse già giocato il primo *Sacred* per mesi non si sarebbe divertito molto ritrovandoli tali e quali, e dunque abbiamo voluto variare, mantenendo solo le classi meglio caratterizzate in modo da legare due mondi epici ma comunque diversi come quelli del primo e del secondo episodio. Dopotutto, comunque, penso che in generale non sarebbe stata una buona decisione utilizzare sempre gli stessi personaggi.

E come avete pensato di differenziare le nuove classi?
Abbiamo implementato sei differenti classi, ogni una con tre stili differenti e completamente personalizzabili nel corso dell'avventura. Abbiamo anche voluto caratterizzare i personaggi tramite il loro aspetto, la loro voce. Inoltre ogni classe ha differenti skill magiche e per il corpo a corpo, combinabili tramite un apposito menu in modo da creare delle abilità davvero uniche per ogni personaggio.

In alcuni punti la curva d'apprendimento di *Sacred* non era perfettamente implementata. Come avete bilanciato la difficoltà di gioco?
Abbiamo tentato di inserire nel gioco diversi bonus, che andranno a semplificare la vita dei giocatori meno esperti anche se, per bilanciare al meglio la difficoltà del gioco, abbiamo inserito un sistema di gestione delle quest realmente originale. Le subquest saranno divise in tre categorie: Bronzo, Argento e Oro, al quale si potrà accedere solo in determinati modi e solo giocando e rigiocando il titolo. In tal modo i giocatori potranno scegliere di intraprendere sentieri più ardui e complessi o continuare con quest più semplici, evitando la frustrazione.

Lo stampo di questa nuova versione appare indubbiamente più action. Come mai questa scelta?
Ritengo che anche il primo episodio fosse molto orientato verso l'azione ed è un aspetto del

Il team Ascaron al gran completo posa per **Game Pro**

Stregoneria, tanto ad esempio temuta dalla gente e già vent'anni assegnate solo missioni da sicario? Un discorso opposto vale per la Serafina". Questa angelica e sensuale creatura, che abbiamo potuto ammirare su Xbox 360, è dalla parte dei Titani e senza dubbio ci permetterà di fare la vita della loro. Anche i diavoli

difende il Bene ed è l'emanazione della [illegible] delle [illegible] di Ascalia. Ovviamente alla Serafina non [illegible] alle [illegible] ominone. [illegible] molte [illegible] ad incontrare i personaggi non giocanti, [illegible] della sua natura benigna.

Il nostro viaggio è continuato [illegible] regione in regione, di luogo in luogo, mixato sapientemente da

titolo che ovviamente abbiamo implementato in *Sacred 2*, anche grazie alla riduzione dei tempi morti. Sarà possibile andare da un punto all'altro della mappa istantaneamente. Di conseguenza come nel primo episodio abbiamo incentrato il gameplay più sull'azione, i combattimenti, l'esplorazione.

Sacred è stato uno 'sleeper hit', ovvero un titolo di nicchia che ha avuto un successo inaspettato. Fino a che punto ha sorpreso anche voi?
Quando si crea un gioco c'è ovviamente una forte pressione da parte del marketing, e speravamo quindi che il gioco potesse vendere bene a prescindere. Siamo comunque rimasti piacevolmente sorpresi dalle vendite di *Sacred*.

Il fantasy sta vivendo una nuova età dell'oro. Quali sono i vostri punti di riferimento nel settore in campo cinematografico e letterario?
Ovviamente quando ci si ritrova a sviluppare un videogame fantasy si tende a compenetrare il mondo di gioco con le proprie preferenze cinematografiche e letterarie. Il team al lavoro su *Sacred 2* è relativamente grande, quindi è normale che il titolo rappresenti un collage delle nostre preferenze fantasy, che ritroverete nel gioco anche sotto forma di diversi *easter egg*.

Cos'è che rende davvero unica la saga di _Sacred_?
Il fatto che non si tratti di un fantasy puro, ma rielaborato con nuovi popoli, nuovi elementi. Anche la storia è originale da questo punto di vista e, nonostante alle volte utilizzi elementi piuttosto classici, li miscela con altri atipici per questo tipo di giochi. *Sacred* potrebbe essere paragonato a un libro fantasy, un mix di elementi vecchi e nuovi ricombinati in modo unico per creare una nuova storia.

Da sinistra a destra: Jens Eischeid, Christian Altrogge, Sebastian Fleer e l'inviato di **Game Pro** Fabio Davide

self control

Una delle nostre principali preoccupazioni riguardava il sistema di controllo della versione Xbox 360. Le conversioni su console di titoli predisposti per il sistema di controllo del PC si sono sempre rivelate problematiche, ma grazie all'impostazione action del titolo il problema è stato facilmente risolto. Sarà possibile assegnare diverse azioni ai pulsanti frontali e al D-pad, passando da una configurazione a un'altra tramite la pressione dei grilletti dorsali, come accadeva ad esempio in *Fable*. Questo semplice ma efficace sistema consentirà ai giocatori di impostare ben 16 comandi differenti. Ad aggiungere spessore al sistema di controllo vi sarà inoltre un sistema di combo davvero originale che ci consentirà di combinare, in un unico comando, diverse azioni, in modo tale da rendere possibile l'utilizzo di attacchi o abilità particolarmente potenti, senza le limitazioni delle combo prestabilito.

piccoli rallentamenti e sporadici crash di un codice non ancora definitivo. Abbiamo avuto modo di visionare gran parte degli ambienti e delle città, magie, da accampamenti militari a sperduti luoghi montuosi, con una varietà che pochi titoli riescono a garantire: tutte caratteristiche, queste, che

L'impressione che si ha giocando quindi è quella di un mondo vivo e pulsante, che reagisce dinamicamente al comportamento del giocatore

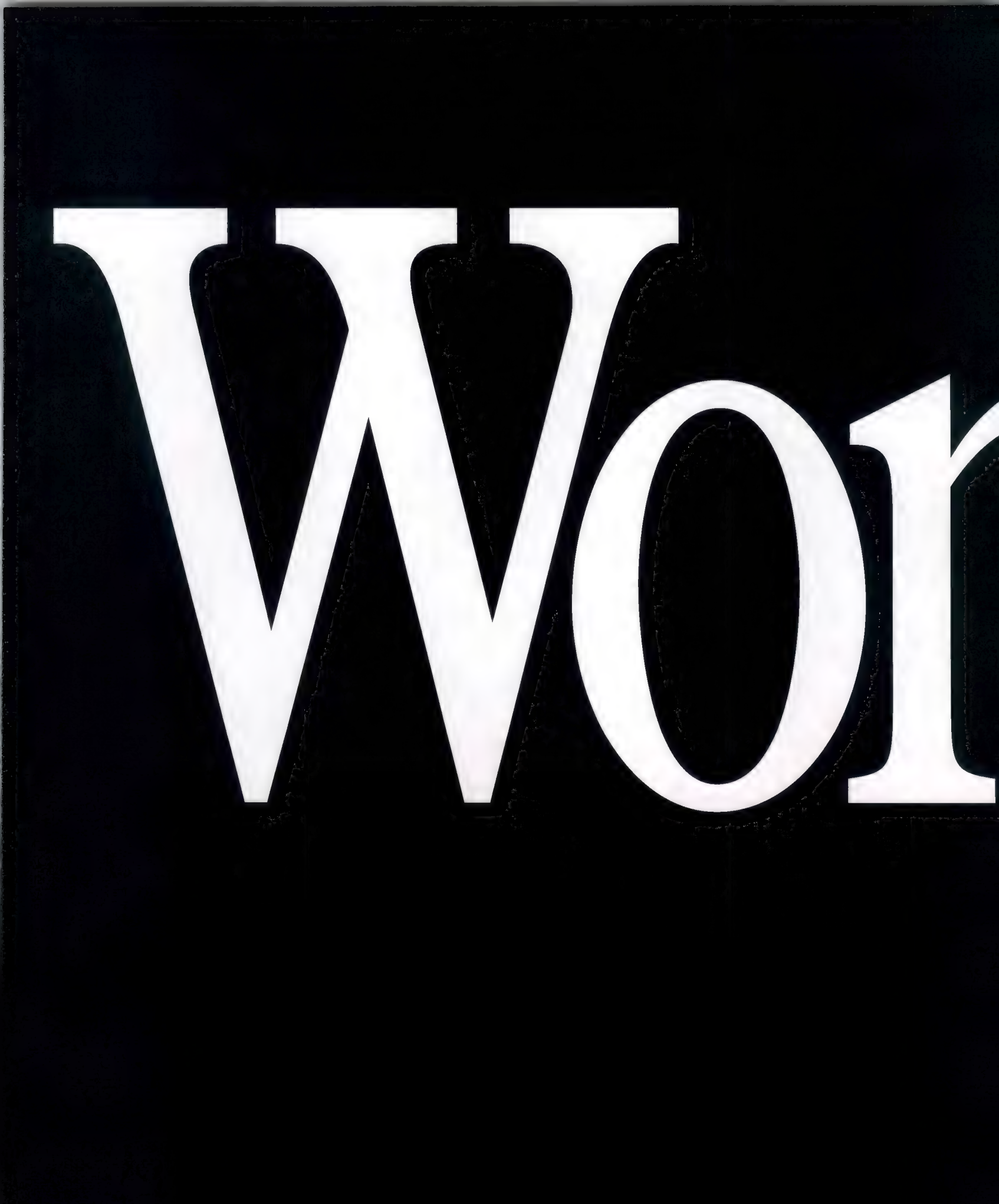
Qual è il videogioco fantasy che ha più amato in assoluto?
È difficile rispondere. Non ho un unico videogioco preferito ma molti che adoro per un motivo o per l'altro. Ed è ancora più difficile la scelta se si considera che gioco da molto tempo: ho iniziato con *Diablo* e ho continuato con *Baldur's Gate*, entrambi giochi che adoro, ma non mi va di discutere degli aspetti positivi e negativi di entrambi, non finiremmo più [ride]. Comunque *Diablo* e *Baldur's Gate* sono giochi che amo e che hanno gettato le basi per le generazioni successive di GdR.

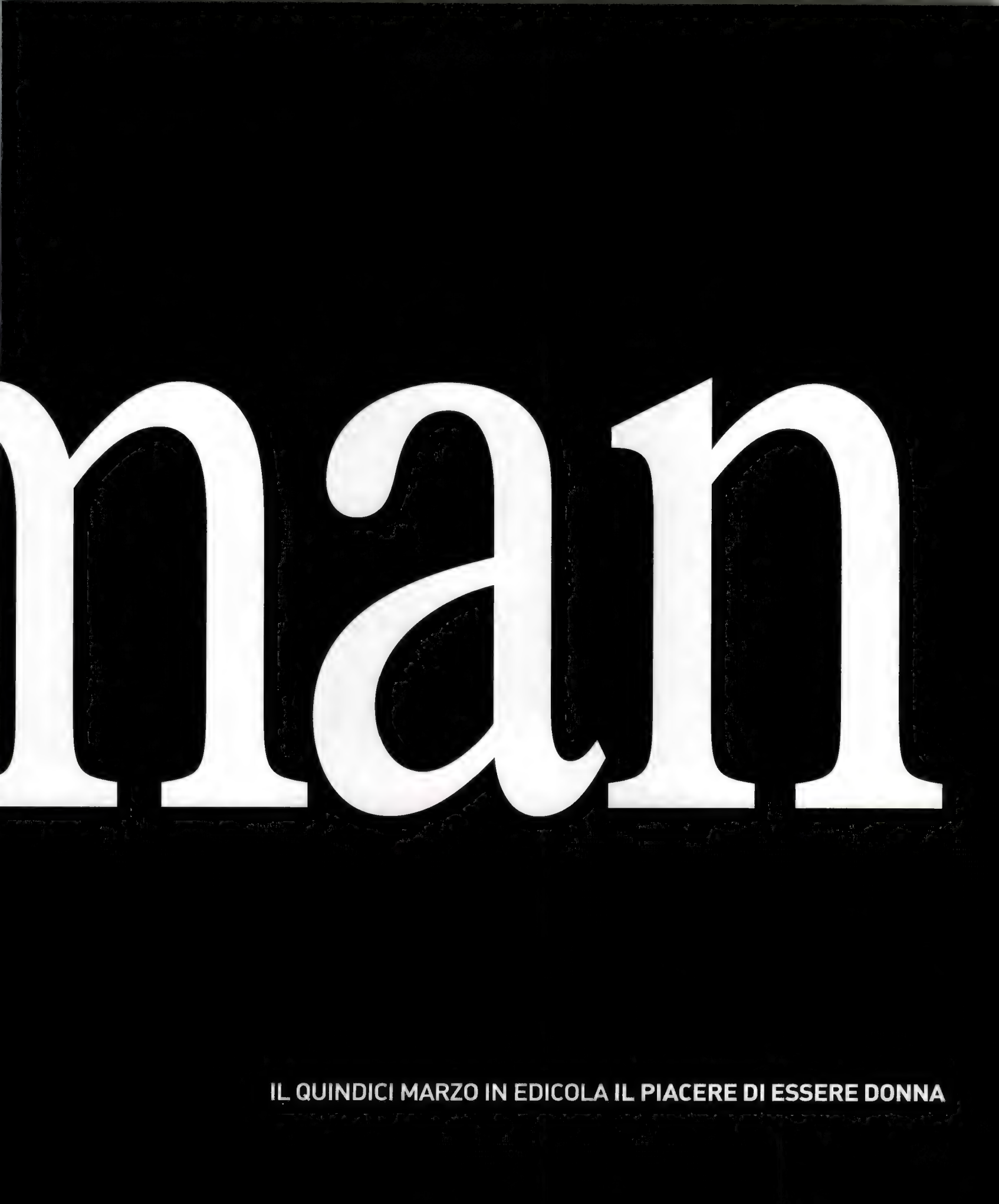
La prossima domanda viene direttamente dal nostro editor, il cui nick è Metalmark. Voi siete tedeschi e la Germania è patria di grandi gruppi power metal come Accept, Helloween, Gamma Ray e Blind Guardian, che spesso utilizza richiami fantasy all'interno dei testi delle loro canzoni. Voi apprezzate il genere? C'è una vena 'metal' in *Sacred*?
Personalmente, non adoro il genere, anche se nel team ci sono molti ragazzi che lo amano, ed è quindi facile ritrovare riferimenti metal in *Sacred 2*. Un esempio è lo Shadow Warrior, sicuramente influenzato dall'estetica associata al power metal. Ci sarà persino una speciale quest ispirata ai Blind Guardian, che hanno partecipato al motion capture di alcuni personaggi della missione creando anche una canzone per il gioco.

Che cosa manca ai GdR offline? E cosa ai MMORPG? Il futuro è un ibrido o le due strade resteranno separate?
Gli sviluppatori, in particolare se si occupano di GdR, tendono a mischiare i vari generi. Ciò serve anche a far interessare al titolo una fascia d'utenza più ampia. Ovviamente i due generi citati sono molto differenti, il primo ad esempio punta molto sulla storia, il secondo più sull'azione e sulla possibilità di giocare con innumerevoli giocatori. La tendenza di questi anni comunque è quella di compenetrare diversi generi mischiando shooter, GdR eccetera, e penso che tale trend continuerà.

Oggi, per uno sviluppatore, è più facile o più difficile emergere e restare competitivo?
Il mercato diventa sempre più competitivo, questo è chiaro. Oramai, se si vuole emergere a livello internazionale, bisogna percorrere una strada molto dura e rischiosa, in particolare se si lavora per una piccola software house. Penso inoltre che il mercato diventerà sempre più duro col passare degli anni.

Quindi che cosa consiglieresti a uno sviluppatore in erba?
Un giovane sviluppatore dovrebbe sempre tenere in mente le cose importanti nello sviluppo di un videogioco. Bisogna prima di tutto avere un'idea, evitare di seguire la corrente, mantenendo quindi inalterata la propria originalità, e provare a essere professionali. Ma soprattutto è necessario sviluppare senza perdere la propria passione. Uno sviluppatore è prima di tutto un giocatore e non deve dimenticarlo, deve riuscire a divertirsi mentre lavora col gioco se vuole creare qualcosa di veramente divertente.


Wor


nan
IL QUINDICI MARZO IN EDICOLA IL PIACERE DI ESSERE DONNA

IL FASCINO DE

L'AVVENTURA

L'evoluzione dell'interactive fiction e delle avventure: ne discutiamo con alcuni addetti ai lavori italiani di ieri e di oggi

C'è chi ripensa con nostalgia alle emozioni che ha provato giocando *Monkey Island* e *Gabriel Knight*, e prima ancora immergendosi nei mondi delle avventure testuali Infocom e dell'interactive fiction in genere. C'è chi, appassionatosi ai videogiochi quando il genere era già caduto in disgrazia, ignora addirittura l'esistenza degli adventure all'interno del panorama videoludico. C'è infine chi, convinto che piangersi addosso non serva a nulla, quelle avventure cerca di riportarle alla ribalta, di farle scendere dalla torre d'avorio in cui si sono rifugiate e di riproporle a vecchie e nuove generazioni di videogiocatori, in forme diverse e che forse l'esplosione casual delle nuove console Nintendo, DS e Wii, potrebbe favorire. Game Pro ha deciso di esplorare questo nuovo mondo possibile, andando a chiedere un parere a chi si è avvicinato all'universo videoludico con le avventure testuali, come **Bonaventura Di Bello**, creatore delle prime *interactive fiction* italiane, a chi i videogiochi d'avventura li crea tuttora, come **Riccardo Cangini** di Artematica, e a chi le ripropone al pubblico tramite un lavoro editoriale e di publishing come quello svolto dall'attivissima Adventure's Planet.

Il genere dell'interactive fiction

(racconto interattivo) sbarca in Italia con le avventure testuali degli Anni Ottanta, grazie a ragazzi che si lasciano affascinare dal tipo di emozioni e di stimoli richiesti da questi prodotti a metà strada tra il videogioco e la letteratura. I primi adepti del genere non si lasciarono certo scoraggiare dall'interfaccia testuale e ben poco user friendly di tali titoli, le cui istruzioni erano scritte interamente in inglese; occorre inoltre ricordare che nelle avventure testuali, soprattutto nelle prime prodotte, gli ostacoli non erano unicamente costituiti da quelli disseminati lungo la trama dall'autore, ma si concretizzavano anche nelle limitazioni insite nel parser, che non sempre funzionava alla perfezione e che richiedeva di immettere termini molto semplici per poter essere compresi dalla macchina.

Bonaventura Di Bello era uno di questi giovani appassionati: all'età di 21 anni, appena sposato, s'imbattè nella sua prima avventura testuale per l'home computer ZX Spectrum della Sinclair. "Venni attirato nel negozio da una campagna promozionale che prometteva un videogioco in regalo a ogni espansione di memoria per computer acquistata", ricorda Bonaventura. "Il commesso, in realtà, non intendeva certo farmi un favore! Non mi diede uno di quei giochi che pensava che avrebbero voluto

TGM:
LA NASCITA DI UN MITO

The Games Machine, nata nel 1988 come edizione italiana dell'omonima rivista inglese, pubblicata all'epoca da Xenia Edizioni e oggi da Sprea Editori, con Stefano Silvestri al timone, gode di un singolare e notevole primato: quello di rivista di videogiochi più longeva del mondo. Ma com'è nata questa testata, tuttora una delle più rinomate nel panorama italiano dell'editoria videoludica in generale e per PC in particolare? Ce lo siamo fatto raccontare proprio da colui che ha permesso la nascita di TGM, ossia Bonaventura Di Bello, che allora era direttore editoriale di Zzap!, una rivista che iniziò a produrre totalmente da solo. "TGM nacque come una costola di Zzap! e ne fu persino estratta a forza", spiega BDB, proiettando la mente nel lontano 1988. "Era il periodo delle prime console, il mercato si evolveva rapidamente, mentre Zzap! si occupava solo di Amstrad, Commodore 64, MSX e Spectrum; insomma, del mondo degli 8-bit, che non reggeva il paragone con l'Amiga. Sentivo quindi l'esigenza che nascesse una rivista per le console 16-bit e tentai di convincere in tutti i modi gli editori a crearla. Come per Zzap!, anche in questo caso abbiamo iniziato traducendo una testata inglese; poi, con l'esperienza che avevamo alle spalle, ci siamo trovati a creare contenuti originali. TGM, però, si rivelò presto molto diversa da Zzap!: via le faccine e i fumetti, via le avventure di Mago Merlino... fu un po' come il passaggio da un affascinante Medioevo dell'editoria a un futuro fatto di colonie spaziali e astronavi. Un passaggio netto, ma necessario, come quello attuale tra una generazione di console all'altra".

tutti, come uno sparatutto, ma uno di quelli che pensava non avrebbe mai rifiutato a nessuno: un'interactive fiction, appunto. Era un gioco di solo testo, tutto in inglese. Io vivevo a Salerno, una cittadina in cui quel gioco non sarebbe mai stato venduto semplicemente perché non si capiva neanche che cosa fosse!". Di Bello, ancora ignaro del fatto che di quelle avventure sarebbe diventato autore completo, non si arrese tanto facilmente di fronte alle difficoltà, e capì che l'impresa che gli si prospettava davanti era affascinante come poche: "Sul retro della scatola avevo letto che mi sarei trovato su un pianeta sconosciuto e avrei dovuto recuperare la mia astronave; già mi immaginavo il solito incontro con gli alieni. Quando caricai il gioco, invece, mi comparve davanti una schermata con una sola frase in inglese: 'Ti trovi sul pianoro di una montagna. A est c'è un precipizio, a nord c'è un sentiero: cosa vuoi fare?'. Rimasi spaesato e mi chiesi: che gioco è questo?". A quei tempi non bastava digitare il nome di un gioco su Google per ricevere immediatamente aiuto in caso si rimanesse bloccati, un'evenienza che con l'interactive fiction di allora era tutt'altro che remota. Per documentarsi, totalmente preso dalla sua nuova passione, Bonaventura si rivolse a un suo amico che a quell'epoca importava in Italia giochi dall'estero con tanto di istruzioni e documentazione varia. Da allora, dal giocare le avventure testuali al crearle, il passo è stato brevissimo: "La persona che mi aveva procurato i giochi era stata contattata dal futuro editore di Edizioni Hobby, che allora pubblicava avventure per Commodore 64 e non riusciva a trovare nessuno che facesse i giochi anche per lo Spectrum. Un programmatore per Spectrum in Italia, e per giunta di avventure testuali: penso che all'epoca ci fossi soltanto io!".

Ma cosa rende l'avventura testuale un'esperienza tanto emozionante? "Sicuramente l'elemento dell'esplorazione", risponde deciso BDB. "E non solo in senso geografico, dal momento che ci sono anche giochi che si svolgono in un unico ambiente: l'esplorazione è la scoperta del posto, dello spazio, ma anche la scoperta degli oggetti, il trovarli, il capire a cosa servono oppure l'escogitarne utilizzi alternativi, ed è anche l'esplorazione dei personaggi, quelli che incontra delle figure che si rivelano fondamentali per risolvere determinati enigmi o, al contrario, sono dei pericolosi ostacoli. L'esplorazione è il cuore dell'avventura". Cano de Caesaris di Adventure's Planet è senza dubbio d'accordo con Bonaventura, ma pone l'accento anche sul ritmo del gioco, che si discosta notevolmente dagli sparatutto in prima persona e avvicina l'interactive fiction a un'esperienza simile a quella della lettura di un libro: "Gli elementi che rendono un adventure game bello e immersivo da giocare come e più dei migliori FPS o RPG sulla piazza sono sicuramente il coinvolgimento e il ritmo di gioco. Niente corse frenetiche da affrontare e ben pochi momenti in cui è effettivamente necessario 'pensare veloce'. Assisterete quindi, con calma e concentrazione, al dipanarsi della vicenda narrata e potrete elaborare con tranquillità ogni porzione del gioco, fino al suo epilogo". Se giocare un'avventura è tanto simile a leggere un'opera letteraria, chi le crea può allora essere paragonato a un vero e proprio romanziere capace di inventare un'ambientazione, di dar vita a dei personaggi e a una storia e di proporli in un modo alternativo alla semplice letteratura.

AVVENTURE IN ARRIVO

Vedere un mostro sacro del periodo d'oro degli adventure rimettersi al lavoro dopo una lunga pausa è sempre un buon segno: significa che vi sono i precedenti per ricominciare a credere che un'avventura grafica possa essere ben accolta, in questo caso dalle nuove generazioni di videogiocatori incalliti che non hanno avuto l'occasione di gustarsi un titolo del genere. Jane Jensen, l'autrice che in forza a Sierra creò la serie di *Gabriel Knight*, sta realizzando per gli studio di Anaconda *Gray Matter*, un'avventura caratterizzata da un'atmosfera cupa e misteriosa come nella dua migliore tradizione. L'uscita, prevista per gli ultimi mesi del 2007, è stata spostata al primo trimestre del 2008.

che si avvia comunque alle interactive fiction attraverso il fenomeno dei romanzi ipertestuali come Composition n. 1 di Marc Saporta o la versione elettronica di Finzioni di Borges curata da Stuart Moulthrop.

Uno degli archi di volta delle avventure testuali è ovviamente l'elemento dell'interattività, che ritroviamo anche nell'avventura 'versione duemila' e che è ben rappresentata dai videogiochi realizzati da Artematica, come *Martin Mystere: Operazione Domus Grey* e l'attesi titolo *Julia*

tecnologica". Sorge quindi spontaneo chiedersi se il genere dell'avventura abbia ancora un senso nel panorama videoludico attuale, dove la generazione corrente di console pare privilegiare l'azione immediata sopra ogni cosa, e se, in definitiva, si possa parlare di 'morte dell'avventura'. "Credo proprio di no", risponde Di Bello. "L'avventura intesa come interactive fiction non è morta; diciamo che si è rifugiata sulle montagne, è scomparsa dalla circolazione, si è ritirata in solitudine. Ma può tornare. Così come non è affatto morta l'avventura intesa in senso lato, che ritroviamo anche nei giochi di Lara Croft. L'avventura rivive in tante forme: quella testuale è diventata come i libri nel romanzo di Bradbury Fahrenheit 451, cioè vive attraverso le persone che la ricordano e che la ripropongono. È un fenomeno molto attivo, c'è ancora gente che crea avventure testuali e questo già dimostra che l'avventura non è morta". Mentre, rispetto all'esperienza coinvolgente garantita dall'alta risoluzione di Xbox 360 e PS3, c'è chi vede nel Wii e nel DS una vera e propria occasione di rinascita del genere dell'avventura. "La stessa Nintendo, con le sue due console, ha portato una ventata di aria fresca, soprattutto nel campo delle avventure grafiche, su cui forse in pochi speravano ancora", commenta De Caesaris. "I costi di sviluppo di un'avventura grafica sono di certo molto minori di quelli di titoli di altro genere, perché un'avventura può essere molto bella anche senza spendere milioni per una grafica da tripla A. Ciò non toglie che le avventure non debbano sopravvivere alla next-gen ma piuttosto viverla al meglio delle proprie potenzialità, adeguandosi, a loro modo, agli standard imposti dal mercato". Dello stesso parere è anche Riccardo Cangini, che alla domanda sulla morte delle avventure risponde scherzosamente che "evidentemente siamo invasi da zombi...", per poi esporci la sua visione sul futuro degli AG: "Da un certo punto di vista, i DVD Game potrebbero e dovrebbero rappresentare il format ideale per l'avventrua grafica visto che sono fruibili su qualsiasi lettore DVD e comportano necessariamente un'interazione assai semplificata, anche nel ritmo. Ugualmente, però, i DVDG in Italia hanno un mercato di 'nicchia nella nicchia' che all'estero diventa addirittura risibile e, allo stato attuale, non sembrano aver conquistato i giocatori 'cresciuti'. Dall'altra parte non lascia indifferenti il fenomeno Wii e DS che, fortunatamente e senza vergogna, abbraccia nuove fasce d'utenza, aprendo nuove porte per alcune tipologie di giochi e, fra queste, potenzialmente, quella dell'interactive fiction. Non escludo, infine, che anche la Rete possa fornire una 'sua' risposta, considerato quanto i Flash game siano utilizzati dai giocatori casual".

"PER REALIZZARE UN'AVVENTURA OGGI È NECESSARIO DISPORRE DI BUDGET, TEMPI, TOCNOLOGIE E SCALETTE MOLTO PIÙ IMPEGNATIVE"

...abbiamo dedicato uno speciale proprio nel primo numero di Game Pro). Si tratta di giochi basati su una sceneggiatura forte, pieni di enigmi e sfide per il videogiocatore, ma, come afferma lo stesso Riccardo Cangini, il mercato di oggi non è troppo benevolo nei confronti di questo genere videoludico. Non si tratta di una conseguenza inevitabile dovuta al diverso modo di realizzare le avventure. "I concetti di massima sono rimasti gli stessi, ma per implementarli e concretizzarli in un'avventura è necessario disporre di budget, tempi, tecnologie e *pipeline* di lavoro molto più impegnative", spiega infatti Riccardo, che si dedica alle avventure grafiche fin dal 2001, anno di pubblicazione di *Druuna: Morbus Gravis*. "Il problema è che il target interessato non è cresciuto nella misura in cui è cresciuto per altre tipologie di videogiochi; generalizzando, ciò determina budget di produzione minori rispetto ad altri generi e conseguentemente una minor attenzione

LA PRIMA AVVENTURA

BONAVENTURA DI BELLO

"Il primo gioco che ho creato è stato anche una forma di sperimentazione e lo ricordo con piacere proprio perché mi ha aiutato a capire come funzionava un'avventura testuale. Ho messo tantissimo di me in quel gioco, a partire dalle ambientazioni che venivano dalla mia fantasia ed erano residui di letture di romanzi e di film: un po' un concentrato di quello che vedevo in quel tipo di giochi. Aveva un titolo che l'editore mi ha cambiato: originariamente era qualcosa come 'Alieno in fuga', ma diventò poi *E.T. in Action* a causa dell'americanismo allora in voga. Riguardava una mente aliena proiettata sulla Terra, che si ritrovava prigioniera in una base militare di terrestri da cui doveva scappare, muovendosi all'interno di varie ambientazioni, tra terreni rocciosi e strapiombi che mi furono ispirati dalla primissima avventura che abbia mai giocato".

RICCARDO CANGINI

"La prima avventura che realizzai non fu mai conclusa e quindi pubblicata, però la ricordo con affetto poiché per l'epoca (era il 1989) sarebbe stata piuttosto innovativa. Si chiamava *Franci Frigo* e in sintesi funzionava così: la narrazione degli eventi era indipendente dalle azioni dell'utente che, azzeccati gli obiettivi per tempo, avrebbe fatto confluire il protagonista del gioco nel filo narrativo portante. In pratica la vicenda poteva terminare anche raggiungendo solo parzialmente gli obiettivi del gioco: diventare ricchi e comprarsi la Ferrari... a dire il vero si trattava di un adventure piuttosto ibrido, una sorta di simulatore di vita focalizzato su una vicenda narrativa in un determinato lasso di tempo".

UOMINI E TOPI

Warren Spector si lascia alle spalle Deus Ex e System Shock per fabbricare sogni alla Disney. E c'è di più: gli piace

Indubbiamente, gli uffici di Hammersmith sono il volto aziendale del Magico Mondo Disney. Qui i suoi personaggi non saltano e ballano, ma si stagliano minacciosamente sulle pareti come fossero direttori d'azienda. La loro irriverenza e vitalità sono state messe sotto vetro, intrappolate in sagome di cartone, congelate in statue di vetroresina. Ciò che più si avvicina all'allegria cartoonesca è la musica di sottofondo negli ascensori. L'unico spettacolo su grande schermo è una videoconferenza trasmessa a un altro ufficio. In effetti, in questo pomeriggio particolarmente uggioso, il personaggio più animato in questo posto non è Paperino o Buzz Lightyear, ma l'uomo che ha creato *Deus Ex*.

Pochi tra i titoli di **Warren Spector** (tra i quali *Thief*, *Ultima Underworld* e *System Shock*) funzionano in modo prevedibile, perciò in fondo non è una sorpresa trovarlo qui, circondato dai personaggi del film Come d'Incanto (presenti per un'intervista precedente, nulla a che vedere con Spector). All'esterno si può osservare l'Arca di Ralph Erskine, un grattacielo a forma di imbarcazione che, a detta di Spector, potrebbe essere un'eccellente location per un videogame. La pioggia sta in qualche modo cadendo in due direzioni opposte, creando lo sfondo ideale per questa intervista. Dopotutto siamo qui per capire perché il maestro degli adventure game profondi e tenebrosi si sia improvvisamente messo a lavorare per la casa di Topolino.

Acquistato nel luglio 2007 da Disney Interactive Studios, il Junction Point Studio di Spector è andato a unirsi al britannico Climax Racing Studios, al canadese Propaganda Games (ora impegnato con *Turok*) e ad Avalanche Software (non i ragazzi di *Just Cause*, ma i veterani statunitensi dei giochi su licenza). C'è un fondo di opportunismo reciproco in quest'improvvisa acquisizione: Disney aveva bisogno di un mix di esperienza, talento e tecnologia, e i team sono stati lusingati dalle attenzioni di un gigante multimediale con un rinnovato interesse per i videogame. Ma il coinvolgimento di Spector è qualcosa di più personale, quasi religioso. Ai tempi dell'università, la sua tesi di master verteva sull'evoluzione dei personaggi Disney da "comici stile Chaplin ad avventurieri in costume". Prima di creare videogiochi realizzò il cartoon-GdR Toon per Steve

Jackson Games. Una volta reduce da *Deus Ex* è stato coinvolto in altre licenze d'animazione a livello di consulenza. Ancora sicuri di dovervi sorprendere per quest'incontro?

"Perché dovrei voler creare un Dragonslayer quando posso realizzare un'avventura con Paperino?", sorride, un po' affaticato dal jet lag, ma comunque baldanzoso. "Disney ha creato delle icone tra le più celebri del pianeta. L'effetto che fa questo marchio sull'immaginario della gente non ha paragoni, letteralmente, e la cosa dura da ottant'anni. Perciò, il fatto di poter giocare in questo mondo... insomma, io adoro i fumetti, ma non è che muoia dalla voglia di creare un gioco di Spider-Man o di Superman. Ma se parliamo di Paperino, Pippo, Zio Paperone... sono *questi* i personaggi con cui vorrei giocare. Sapete, sarei voluto diventare un Imagineer. Quand'ero più giovane sognavo di creare attrazioni per parchi a tema, ma non ho mai potuto farlo. E così, perlomeno indirettamente, ora ci riuscirò".

È ovvio che Warren possieda due facce ben distinte: quella che ha creato *Deus Ex* e l'altra che, come egli stesso ammette, ha in casa un paio di orecchie di plastica da Topolino e avrebbe voluto portarle con sé. L'errore sarebbe pensare che queste due facce si escludano vicendevolmente, che una crei videogiochi cerebrali e l'altra sia persa nei propri sogni dai toni pastello. Tutti i suoi capolavori, creati per Origin, Looking Glass e Ion Storm, si basano sul conflitto tra queste due personalità, *Wing Commander* in primis. Sono titoli contraddittori,

sia profondi che accessibili, divertenti ma impegnativi. E Disney, come egli ci spiega, appoggia in pieno questa filosofia. "Io metto sempre le cose in chiaro con le persone con cui collaboro, dicendo: 'se non è questo il gioco che volete, allora non vado bene per voi'. Ma Disney non ha battuto ciglio, per cui eccomi qui".

Il titolo del debutto di questo game studio, non più un'avventura inedita a episodi distribuita via Steam, è un segreto tanto gelosamente custodito che nemmeno la loquacità di Warren arriva a farlo sbottonare. Avrà probabilmente avuto tutti i dettagli più succosi sulla punta della lingua, ma non siamo riusciti a cavargliene fuori nessuno durante la nostra sessione di domanda e risposta. Il massimo che abbiamo potuto sapere da lui è che si tratta di "un gioco su licenza", e che a dispetto della richiesta esplicita di lavorare sulle proprietà Disney X, Y e Z, gli è stata assegnata una Q. "Ma così è interessante", aggiunge. "Diventa una sfida".

E lo è di sicuro. I personaggi Disney non sono dei supereroi, con poteri speciali e retroscena da svelare. Non suggeriscono un preciso genere videoludico, sono una sorta di *tabula rasa*, anche se al sentire questa frase Spector rettifica: "Per come la vedo io, quello che sono lo sappiamo bene", dice. "Se fai il nome di Paperino, ci immaginiamo un papero che starnazza infuriato e le sue piume che volano dappertutto. Se pensiamo a Topolino, ci appare una figura diversa: simpatica, un po' borghese, cose del genere. Per me questa è un'occasione interessante per ricordare alla gente che cosa li ha resi così celebri un tempo, perché poi col passare degli anni sono cambiati. È un'opportunità che non credo Disney stia sfruttando. Se parliamo del tipo di gioco che mi piace creare, di certo non è solo bianco e nero. Quello che spero di poter fare, una volta che ne avrò la possibilità, è di permettere ai giocatori di capire che cosa provano per questi personaggi. Conoscete tutti Cip e Ciop, ad esempio, no? Quindi non sono *tabula rasa*: hanno dei propri tratti specifici che sono perfettamente compresi all'interno di Disney, e penso intuitivamente anche all'esterno. Puoi giocare con questi aspetti, ma puoi anche ignorarli. Sovvertirli, magari".

Ci sono comunque dei problemi, insistiamo, se non nella caratterizzazione almeno nelle situazioni. I cartoni animati di un tempo esprimevano spesso dei commenti giocosi sul mondo circostante, proponendo essenzialmente personaggi da sitcom. Qual è il potenziale immaginifico in tutto ciò? Dov'è l'attrattiva? "Si prova qualcosa di molto preciso e definito nel guardare un cartoon Disney, e così anche nel momento in cui si pensa a come adattarlo a una forma interattiva, e a che cosa fanno effettivamente questi personaggi. Dal punto di vista del game design, è importante tornare al tempo in cui i personaggi erano attivi, accattivanti, irriverenti, in cui sconfiggevano giganti dopo essersi arrampicati su un fagiolo magico".

Quando Disney gli domandò su quali proprietà avrebbe voluto lavorare, Spector non fece il nome di Pippo o Biancaneve, e nemmeno menzionò la possibilità di un cross-over universale à la *Kingdom Hearts*. Richiese invece di poter mettere le mani sull'opera omnia di Carl Barks (anche se tutto ciò non riguarda il suo attuale incarico). Barks, morto all'età di 99 anni nel 2000, fu la cariatide del fumetto avventuroso, l'illustratore Disney che trasformò Paperino in un intrepido esploratore, con uno zio chiamato Paperone e i suoi nipoti Qui, Quo e Qua. "Queste storie piacciono ancora oggi sia ai bambini che agli adulti", spiega Spector. "Erano un po' come i film di Indiana Jones. Diversi anni fa ne adattarono alcune nella serie animata di Duck Tales, abbassando però il target d'età.

"Adoro i videogiochi 'a livelli di grigio'. Ma nelle produzioni Disney il Bene trionfa sempre sul Male. Sto cercando di ficcarmelo in testa"

"Io adoro i videogiochi 'a livelli di grigio', in cui non esiste il concetto morale di giusto o sbagliato. Ma nelle produzioni Disney troviamo sempre un buono e un cattivo, e il Bene trionfa sul Male. Sto cercando di ficcarmi in testa questa direttiva, che ha un ruolo centrale nella cultura disneyana. Ma il vero obiettivo per me riguarda il concetto di scelta-conseguenza, e non penso che per questo ci sia necessariamente bisogno di ambiguità etiche o morali. Vedremo se ho ragione".

Fallisci con onore: questo è il motto di Spector, anche se pochi dei suoi titoli vi ricadono. Ma se osserviamo che videogiochi come *Mass Effect*, pur innescando questioni morali, non riescono a essere sufficientemente introspettivi, cominciamo a capire davvero cosa voglia dirci Spector. Anni dopo essere stati abbandonati da *Deus Ex* nel bel mezzo di un calderone etico-sociale, i videogiochi sono arretrati al livello dei più beceri imbonitori televisivi.

"Ho pensato diverse volte al lavoro di BioWare", dice Spector. "Stiamo proseguendo nella stessa direzione, così come Peter Molyneux e persino cose tipo *Grand Theft Auto* e *Half-Life*. Io occupo solo un posto diverso in questo contesto. Sembra proprio vero, anche se non dovrei dirlo con un impiegato di Disney presente in questa stanza, che le categorie più semplici di scelta e conseguenza siano anche più facilmente comprensibili dal grande pubblico. Per questo i loro giochi tendono a battere i miei in termini di vendite. Ma ho sempre recuperato i fondi necessari per finanziare il titolo successivo, e questo è quel che conta. Insomma, non mi piace molto l'approccio binario nelle scelte, ma soprattutto preferisco un approccio con molto meno dialogo. Cavoli, i giochi di BioWare ne hanno a *valanghe*!

"Se c'è una cosa che riesce a fare *Mass Effect* (ho visto il gioco abbastanza da poterne parlare a un livello superficiale) è che i suoi personaggi sembrano davvero i migliori attori mai visti. E questo è un passo in avanti necessario per qualunque tipo di gioco. Alyx di *Half-Life 2* rappresentava un traguardo in questo senso, e i personaggi di *Mass Effect* segnano un ulteriore passo avanti. Ma invece di fare questi passi avanti a livello iperrealistico, preferirei che si facessero su un piano più iconico, perché credo che in quel campo il potenziale sia molto più ampio. Tuttavia, si stanno comunque facendo dei progressi. Non voglio atteggiarmi a insegnante, ma è di vitale importanza riuscire a rendere le sequenze passive di un videogioco coinvolgenti e interessanti quanto quelle attive. BioWare va incoraggiata per aver tentato di farlo attraverso un sistema di conversazione dinamico".

Quindi, a quanto pare, i tentativi altrui sono comunque utili. "Ora forse qualcuno potrebbe pensare che noi potremmo copiarli. Vi racconto un aneddoto divertente su questo punto... ricordate *Trespasser*? Incontrai Seamus Blackey, che diresse il gioco, insieme a un gruppo di designer amici miei dai tempi di Looking Glass. Eravamo a Londra, all'ECTS, quando mi chiesero di provare la loro beta. Mi sono seduto e ci ho giocato la notte stessa per quasi tre ore di fila. Una volta finito mi allontanai dalla tastiera, e tutti mi guardarono come per chiedermi: 'Be', che ne pensi?'. Io feci: 'Mi avete appena mostrato tutto quello che dovevo sapere per fregarvi. Grazie mille'. Oggi *Trespasser* è piuttosto malvisto, ma aveva quello stesso approccio alla simulazione e alla fisica che poi

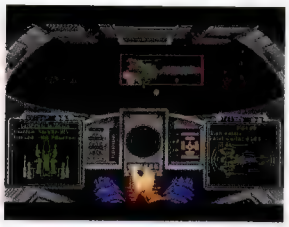
Future shock

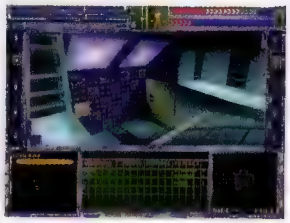
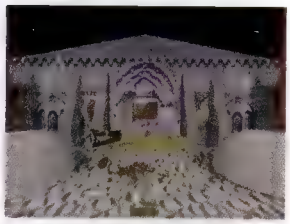
Incredibile ma vero, questa è la prima volta che qualcuno, al di là dei suoi amici, chiede a Warren Spector di *Deus Ex 3*. Vedremo mai il nuovo seguito da Eidos Montreal? "Io ci spero sempre, ma è una faccenda complessa. *Deus Ex* è un titolo molto delicato, e mi preoccupa che gente che non vi ha mai lavorato sopra possa non comprenderlo appieno. Sono ottimista perché diverse persone con posizioni di spicco all'interno di Eidos mi hanno chiesto di partecipare al progetto. Ovviamente non ho potuto accettare perché ora collaboro con Disney, ma ho avuto modo di parlare con persone a cui sembrava che la cosa stesse davvero a cuore. Spero che lo facciano nel migliore dei modi e mi spediscano delle versioni beta. Io non direi nulla né a Disney, né a nessun altro. Anche se per me non è facile. Insomma, stiamo parlando di JC e Paul, Alex Jacobson e Tracer Tong... Dio, sono come un padre per loro".

venne sfruttato da Ion Storm. E che Valve sta attualmente sfruttando. Mostrare una nuova via, anche se non ancora del tutto ben realizzata, è positivo in ogni caso".

Non così egocentrico da credersi una sorta di guru videoludico, Spector apprezza il suo ruolo in questa condivisione del sapere ora come ai tempi del tramonto di Ion Storm. Ma dopo aver abbassato la guardia con *Deus Ex: Invisible War* (parole sue), resta da vedere come riuscirà a fare i conti con le innumerevoli distrazioni offerte dall'impero Disney. In particolare dai dipartimenti di Ricerca e Sviluppo e Imagineering, per i quali nutre un acceso entusiasmo. "Questi ragazzi utilizzano laser industriali per infiammare il cielo, e tutto per divertimento! Il grado di talento e di creatività in Disney è *incredibile*. Al momento sto lavorando a una sceneggiatura: la cosa non è sicura, e sto aspettando la conferma, ma il nostro produttore di Glendale ci potrebbe mettere in contatto con lo scrittore a capo del settore animazione Disney. Ebbene sì!

"Se avessi un elenco di cose da fare... d'accordo, magari avrò la Sindrome di Asperger o roba del genere, ma ammetto di avere effettivamente stilato un elenco di cose da fare prima di morire. Ecco, lavorare per Disney era una di queste, e ora posso depennarla. Un'altra è produrre un film. Non è che voglia dirigerlo né scriverlo, voglio semplicemente farlo. Voglio mettere insieme lo staff, voglio progettarlo: voglio crearlo. Per un colosso multimediale come Disney credo sia importante capire come i vari settori si possano aiutare reciprocamente, conoscendone i punti in comune e facendo sì che imparino gli uni dagli altri. Ed è altrettanto importante che la gente capisca le loro diversità.



Ecco i titoli più importanti della carriera di Spector (a partire dall'alto a sinistra fino in basso a destra, ordinati per riga):
***Space Rogue* (1989)**
***Wing Commander* (1990)**
***Ultima Underworld: The Stygian Abyss* (1992)**
***System Shock* (1994)**
***Thief: The Dark Project* (1998)**
***Deus Ex* (2000)**
***Deus Ex: Invisible War* (2003)**
***Thief: Deadly Shadows* (2004)**

"Il motivo per cui ho chiesto un'ora con John Lasseter [anch'egli come Spector diviso a metà, nel suo caso tra la creazione di film Pixar e la direzione del reparto consulenza alla Walt Disney Imagineering], che un giorno o l'altro mi verrà concessa, non è tanto per avere la sua benedizione sul gioco o perché mi possa insegnare qualcosa, anche se so che avrò delle cose da imparare. Voglio sedermi insieme a lui e dirgli: 'Okay, John, ci sono le storie dei film e le storie dei videogiochi, che sono diverse tra loro. Quindi per poterci aiutare, cosa che sicuramente sai fare, dovrai capire questa differenza'. Al momento nessuno, nemmeno John Lasseter, può seguire lezioni universitarie o leggere libri su come funzionano i videogiochi. Per questo c'è bisogno di un insegnamento reciproco. Ci sono pochissimi posti in cui poterlo fare, e Disney è uno di questi".

A quest'affermazione segue una lezione sulla storia di Disney, su come negli anni '30 addestrasse gli artisti tradizionali perché facessero da animatori e sul modo in cui il finanziamento degli istituti d'arte si sia poi evoluto direttamente, fra le altre cose, in tavole rotonde e lezioni interne. Particolarmente interessante è la menzione di una serie di circa 80 DVD, fonte inesauribile e senza pari di know-how artistico, che circola da tempo negli uffici Disney. "Dio, se poteste metterci le mani sopra...", dice illuminandosi. "Hanno ripreso gente del calibro di Spielberg, Ray Bradbury, Ray Harryhausen e Vilmos Zsigmond, più un sacco di gente che lavora in Disney, mentre parlano per un'ora di animazione, narrazione, di come creare l'atmosfera attraverso le luci, di come hanno realizzato La Bella Addormentata, di qualunque cosa. Io li ho guardati tutti e sono *fantastici*. Siccome questi filmati circolano in tutta la compagnia, è possibile condividere tutto il loro sapere. Ma in nessuno di questi 80 DVD si parla di videogame, interazione e cose simili. Mi piacerebbe *moltissimo* poterne aggiungere un paio in questo senso".

Sono già state due le vittime della realizzazione, o quantomeno della concretizzazione, del sogno di Spector in Disney. La prima era una collaborazione con John Woo a un progetto intitolato Ninja Gold. Junction Point avrebbe realizzato il videogame mentre Woo, insieme al suo partner di produzione Terrence Chang, avrebbe creato il film, e i progetti avrebbero dovuto convergere in trama e produzione. Ora, però, Fox Atomic ha dato l'ok al film e archiviato il gioco. "Forse torneremo a lavorarci sopra", ci rassicura Spector. "Lo spero tanto, perché si tratta di un mondo splendido con personaggi fantastici, e di sicuro possiede le carte in regola anche per offrire un grande gameplay. Ora però il film uscirà per conto suo e mi viene da pensare: 'Quelli sono i miei personaggi!'. Un altro bebè si allontana dal nido e non posso far altro che lasciarlo andare".

"Non è che voglio dirigerlo né scriverlo, ma desidero fare un film. Voglio progettarlo; voglio crearlo"

La seconda vittima è più improbabile ma, date le circostanze, inevitabile. Il lungo cammino indipendente di Warren Spector ha esaurito il suo ciclo biologico, almeno nella pratica. "È un periodo difficile, inconsueto", ci spiega. "Se fai le cose in piccolo, allora puoi andare avanti. All'interno delle comunità videoludiche, anche online, ci sono diverse opportunità per gli sviluppatori indipendenti, ottime a mio avviso. Ma se devi competere con BioWare o Pandemic... ehi, un momento, non sono più indipendenti. Dicevamo, se vuoi competere con Naughty Dog... no, nemmeno loro... ecco, c'è un motivo se non ci sono molti sviluppatori indipendenti in giro. Nessuno ti vorrà dare il tempo e il denaro necessario per competere con gli sviluppatori interni. Ogni cosa è ciclica nel nostro business, e ora siamo in un momento in cui, francamente, è meglio lavorare come sviluppatore interno. Forse fra tre o cinque anni le cose cambieranno. Vedremo".

'Predire il futuro è per gli sciocchi' è un altro dei detti di Spector; il suo silenzio sui progetti di Junction Point potrebbe dunque essere una scelta autoimposta. La collaborazione con Disney, che quasi rispecchia all'inverso il rapporto tra Steven Spielberg e gli EA Studios di Los Angeles, è di importanza cruciale: quali saranno gli esiti? Comunque sia, il palpabile ottimismo di Warren ci suggerisce che la magia Disney funzioni a dovere.

Abbiamo dunque deciso di stuzzicarlo un pochino, rivangando i commenti caustici che nel 2005 rivolse a *GTA* al Game Summit di Montreal, chiedendogli candidamente un parere (preparatevi) su *Manhunt 2*. "Ma sì, perché non mettermi un altro po' nei guai?", sospira e fa una pausa. "È inutile, stupido e senza senso, della spazzatura per adolescenti. Ma questo è ciò che penso anche di tanti film, solo che non sono costretto a vederli o a farli. E se non mi piace un videogioco, non ci gioco. Ovviamente produzioni del genere hanno il loro tipo di pubblico, e non credo affatto che questi videogiochi danneggino la nostra cultura più di tanti film stupidi e ultraviolenti o di musica analoga.

"Il problema si pone quando il mercato vede che la cosa funziona a livello di vendite e continua a voler sfornare titoli di questo tipo. Diciamoci la verità: nonostante due anni di felice indipendenza, Junction Point ha subito un sacco di pressioni in questo senso. È accaduto anche a Ion Storm. Dovevo combattere ogni giorno contro la direttiva 'fate uno shooter e basta'. E dopo aver fatto di tutto per cercare di creare qualcosa di diverso, [sospira] più maturo, magari anche più intelligente e altri paroloni che prima o poi mi metteranno nei guai, ecco che il publisher lo rifiuta. Sono contento di lavorare alla Disney anche per questo motivo: qui *non esistono* pressioni del genere. Mi va di lavorare con persone che credono davvero che sia possibile creare intrattenimento per tutti. Se è solo per bambini, allora non contate su di me. Ma se è per tutta la famiglia, sono l'uomo che cercate".

UNO SPICCHIO DI FRANCIA

Game Pro a tu per tu con Riccardo Cones, direttore generale della filiale italiana di Ubisoft

Dopo aver intervistato nello scorso numero Dario Migliavacca, direttore generale dello studio di sviluppo Ubisoft Studios Milano, è ora di lasciare la parola a **Riccardo Cones**, che direttore generale lo è della filiale italiana del publisher e che ha quindi potuto osservare da una posizione privilegiata l'evoluzione dell'industria in terra nostrana, oltre a contribuire attivamente e in modo massiccio al suo stesso sviluppo, riunendo sotto la sua bandiera i molti piccoli distributori che importavano i titoli dal resto dell'Europa.

Qual è il suo rapporto personale con i videogiochi?
Sono cresciuto insieme ai videogiochi, da quelli di prima generazione per console come Vic 20, Amiga e Commodore, seguendo sempre da vicino l'evoluzione dei sistemi videoludici. Ritengo di non essermi appassionato a un genere in particolare, piuttosto ho sempre provato a variare tipologia di gioco. Oggi alla tenera età di 46 anni mi diverto ancora con i titoli sportivi e non disdegno anche i giochi per le console portatili.

C'è un gioco o più d'uno che le è rimasto particolarmente impresso nella sua 'carriera' di videogiocatore?
Sono da sempre un grande appassionato di giochi come *Tetris*, *Pac-Man*, *Mario* e *Rayman* anche se in tempi più recenti mi diverto molto con giochi sportivi come il calcio o il tennis.

Come è arrivato a rivestire il ruolo di direttore generale in Ubisoft Italia?
Insieme a due soci avevo creato una società di distribuzione che rappresentava in esclusiva diversi editori di videogiochi. Il publisher francese era già tra le aziende più importanti e quando nel 2001 Ubisoft ha deciso per l'acquisizione del proprio distributore, mi venne proposto di diventare il responsabile della filiale italiana.

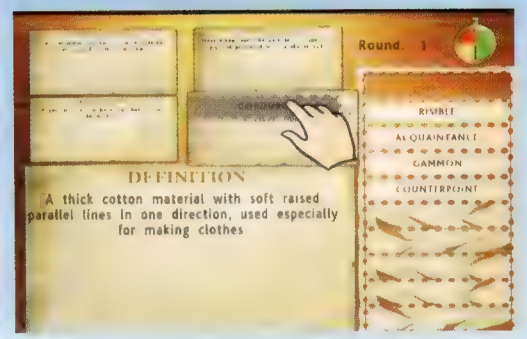
Potreste raccontarci la vostra storia in quanto filiale italiana di Ubisoft?
Ubisoft ha aperto la sua sede italiana nel lontano 1995 è si è trattato del primo grande editore internazionale ad aprire una filiale commerciale in Italia. Nel 1998 ha aperto i battenti anche la produzione e infine nel 2001 Ubisoft ha concluso l'acquisizione di 3D Planet, una società di distribuzione italiana, per consolidare ulteriormente la sua posizione nel quarto mercato più importante in Europa.

Qual è stata, in tutti questi anni, la tappa più importante nella crescita di Ubisoft Italia?
Ci sono diverse tappe fondamentali nella storia di Ubisoft in Italia e nel mondo, e la prima passa sicuramente dalla creazione e affermazione di un brand come *Rayman*; in tempi più recenti, la riproposizione di un celebre titolo come *Prince of Persia* e la creazione di una serie di nuovi giochi legati alla licenza Tom Clancy. Infine arriviamo ai giorni nostri con giochi come *Assassin's Creed* e i titoli 'casual', che segnano un nuovo evidente punto di svolta per tutto il gruppo.

Come si struttura la filiale e quante persone ci lavorano al momento?
La filiale commerciale di Ubisoft ha sede a Milano ed è composta da 40 persone circa, distribuite rispettivamente nei reparti marketing e comunicazione, vendite, amministrazione e controllo di gestione e infine logistica.

Quali sono i progetti della filiale italiana per i prossimi mesi?
La filiale italiana si

Riccardo Cones nel suo ufficio all'interno della sede centrale di Ubisoft Italia a Buccinasco, in provincia di Milano



avvia alla conclusione dell'anno fiscale (31 marzo 2008) realizzando la migliore performance di tutti i tempi. Il prossimo anno sarà sicuramente ancora più ricco di novità, grandi giochi e promesse che faremo del nostro meglio per mantenere.

In che rapporti siete con la sede centrale di Ubisoft?
Siamo i rappresentanti in Italia di una multinazionale in continua espansione. La nostra missione all'interno del gruppo è quella di contribuire all'incremento generale del valore dei nostri brand attraverso una buona promozione e distribuzione locale dei nostri prodotti.

Qual è la filosofia della vostra lineup per il prossimo anno?
La lineup per il prossimo anno prevede il consolidamento e l'ampliamento della strategia sui giochi casual (Games for Everyone) per le console portatili e della precedente generazione. In parallelo continueremo lo sviluppo e la pubblicazione di nuovi titoli ad alto contenuto tecnologico e qualitativo per le console di nuova generazione.

***Far Cry 2*, *Brothers in Arms*, *EndWar* e *Splinter Cell: Conviction* sono solo alcuni dei titoli Ubisoft dagli alti valori di produzione in uscita quest'anno. Il timore comune è che, cavalcando l'onda dei casual game, l'attenzione verso titoli più 'hardcore' da parte della casa possa passare in secondo piano. Come si pone Ubisoft riguardo a simili preoccupazioni?**
I casual game si indirizzano a un pubblico nuovo e a mio avviso non tolgono nulla ai giochi sopra citati. Pur trovandoci all'inizio di un nuovo trend, già quest'anno abbiamo dimostrato di essere in grado di sapere gestire entrambe le linee di giochi. Da sempre in Ubisoft viene data la massima priorità alla salvaguardia della qualità di qualsiasi produzione videoludica.

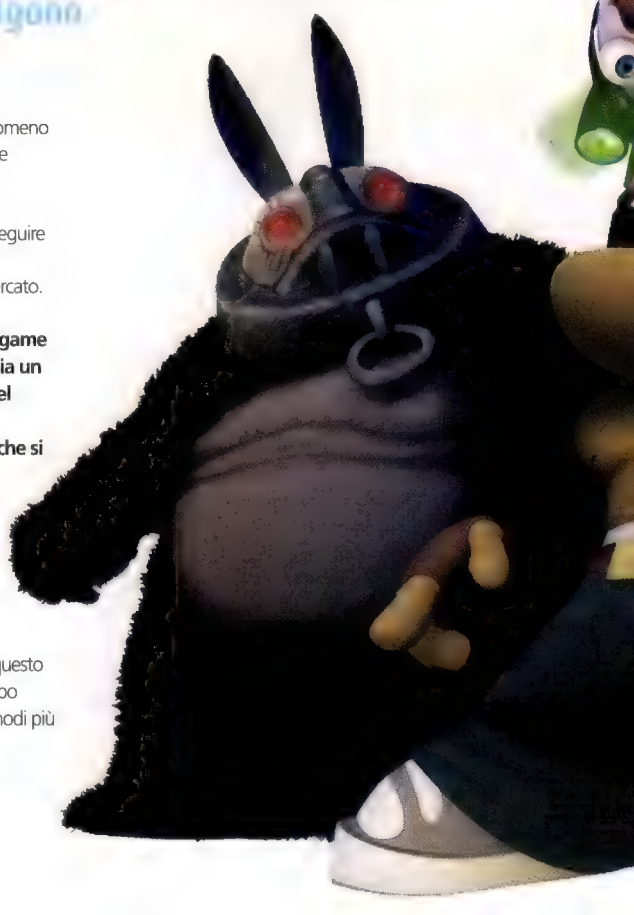
Qual è la vostra linea di mercato nell'ambito dei casual game, riportato in auge soprattutto dal successo delle console Nintendo?
Ubisoft ha recentemente creato una linea Games for Everyone in quanto crediamo fortemente nello sviluppo di questo nuovo trend che non è solo ed esclusivamente un fenomeno commerciale. Riteniamo che i casual game rappresentino la vera nuova frontiera del videogioco e che le piattaforme di gioco Nintendo Wii e DS siano destinate a conseguire una crescita estremamente importante guadagnando sempre nuovi settori di mercato.

Ritiene che porre l'accento sui casual game per attirare nuove fasce di giocatori sia un necessario preludio all'inserimento del suddetto pubblico nell'ambito di videogiochi più 'tradizionali' oppure che si tratti effettivamente di una nuova corrente che tenderà sempre più a imporsi nel mercato?
I giochi casual si indirizzano a un pubblico che interpreta l'esperienza videoludica in maniera diversa, direi che ci troviamo di fronte ad un nuovo modo di giocare e pertanto ritengo che questo fenomeno sia destinato a durare nel tempo senza necessariamente accavallarsi con modi più tradizionali di intendere il videogioco.

Cosa ne pensate della stampa specializzata italiana?
Sono fermamente convinto che la stampa specializzata ha svolto e continua a svolgere un ruolo determinante nella diffusione dell'informazione e della cultura videoludica.

E della stampa non specializzata? Abbiamo già avuto modo di assistere a episodi piuttosto eclatanti di disinformazione da parte di esponenti di questo settore. Cosa ne pensa?
La stampa generalista potrebbe ricoprire un ruolo fondamentale soprattutto in previsione dello sviluppo del genere casual ma dovrebbe prestare grande attenzione a un mercato in grande espansione mantenendo un approccio

"I casual game si indirizzano a un pubblico nuovo e a mio avviso non tolgono nulla ai giochi sopra citati"



GIOCHI PER TUTTI

più maturo al prodotto videogioco senza prestare il fianco a strumentalizzazioni volte alla pubblicizzazione di mere iniziative commerciali mascherate da scoop scandalistici.

Abbiamo parlato con il segretario generale di AESVI della nuova legge in discussione in Parlamento riguardante la vendita dei videogiochi. A suo parere, quale sarebbe la soluzione ottimale per tutelare l'industria e allo stesso tempo il pubblico dei più giovani?
L'industria dei videogiochi si è già autoregolamentata attraverso il PEGI con un sistema di valutazione del software. In questo senso l'associazione AESVI sta svolgendo un grande lavoro di sensibilizzazione dell'opinione pubblica a mezzo di una capillare campagna informativa sull'importanza del sistema di classificazione dei videogiochi per età e contenuto, ritenuto mezzo fondamentale nelle scelte di acquisto. Questa attività viene realizzata con il sostegno del Ministero delle Politiche Giovanili e la collaborazione delle principali insegne della grande distribuzione.

Il PEGI non rappresenta però un severo sistema di divieto. Crede che si debbano sensibilizzare gli stessi rivenditori, affinché non vendano determinati titoli a minorenni, oppure è necessario rivedere la struttura del sistema stesso? Recentemente, ad esempio, in Italia è al vaglio un disegno di legge teso a stabilire una commissione di controllo per le classificazioni del PEGI, un'iniziativa fortemente osteggiata dai videogiocatori stessi. Cosa ne pensa in merito?
Sono convinto che il sistema di classificazione dei videogiochi PEGI sia adeguato alla corretta informazione nei confronti dei consumatori in riferimento ai contenuti e all'indirizzo di età consigliata per l'acquisto. L'associazione AESVI si sta impegnando moltissimo per far sì che l'esistenza di questo sistema sia quanto più possibile nota, affinché i genitori siano sempre pienamente consapevoli dei giochi che comprano ai loro figli.

***Prince of Persia* e *Splinter Cell* sono due dei brand Ubisoft che vedranno presto una trasposizione cinematografica. A prescindere dalla qualità finale dei prodotti, cosa pensa riguardo l'interazione tra videogiochi e altri media?**
Le trasposizioni da un medium all'altro (cinema, fumetti, videogiochi, musica) fanno parte di un trend ormai affermato e credo che possano offrire una diversa interpretazione di fenomeni che hanno raggiunto una grande popolarità. Personalmente ritengo che la cosa sia assolutamente positiva e che serva tra le altre cose a consolidare le sempre più grandi comunità di fan.

Sul fronte della distribuzione, Ubisoft si è accaparrata i diritti per l'importazione PAL di diversi giochi giapponesi le cui case di produzione non possiedono una filiale europea od occidentale: è il caso di titoli come *Resident Evil 4*, e prossimamente addirittura di *Soulcalibur IV*, un grande colpo per la compagnia

N
W
E
S
SPIAGGIA
DI TOLKIEN
ADVENTURELAND
COL CAMBIARE DEL PANORAMA VIDEOLUDICO, IL GDR STA TRADENDO
LE SUE RADICI O STA SEMPLICEMENTE TROVANDO LA SUA STRADA?
CITTA' DI OUBLIETTE
PALUDI DI MUD
VILLAGGIO
DI DIKU
CASTELLO
DI MUD
FORTE
TINYMUD
MINIERE
DI MORIA
DIMORA
DI ARADATH
CONTEA
DI AVATAAR
MONTE
DADO
TORRE DI PEDIT
LAGO
NARNIA
FORTEZZA DI
BALDUR
HIC SUNT DUNGEONS
& DRAGONS
CITTADELLA DI
AKALABETH
COLOSSAL CAVE
BOSCO DELLE
PAROLE
CASTELLO
DI ULTIMA
TEMPIO DI
FALLOUT
PICCO DEI
RANGER
MONTE GURPS

Il gioco di ruolo 'carta e penna' (*pen and paper*, d'ora in poi PnP) è stato una delle prime e più durature fonti d'influenza per i videogiochi. Non è difficile vederne il perché: i problemi essenziali dell'interpretazione di un ruolo sono condivisi da qualunque gioco che ponga nei panni di un altro personaggio, che sia un mago in una cucina o il Comandante Shepard di *Mass Effect*. Come si definirà la relazione tra un giocatore e il suo avatar? Come verrà governato il desiderio di libertà del giocatore? I giochi PnP sono l'ovvia risposta a queste domande: tali esercizi sociali e dell'immaginazione si distinguono dal complesso destreggiarsi tra inventari, punti esperienza e punti ferita, che fissano la fantasia entro freddi valori e statistiche. Per molti anni, simili meccanismi hanno coinciso alla perfezione con i bisogni dei videogiocatori, tanto da diventare il tratto distintivo del genere GdR, a tutto svantaggio dell'idea centrale dell'interpretare un ruolo.

Le cose, però, stanno cambiando, e il trend appare evidente guardando i GdR usciti negli ultimi anni. *Vampire The Masquerade: Bloodlines*, *The Elder Scrolls IV: Oblivion* e il più recente *Mass Effect* includono tutti delle modalità più dirette e viscerali per vivere l'azione alla ricerca di un feedback immediato che aggiri con furbizia la barriera d'accesso costituita dalle innumerevoli statistiche. Sempre più spesso, il GdR relega le sue regole sullo sfondo in favore del vero scopo finale: l'immersione completa.

Parlando con gli sviluppatori della nuova generazione di GdR, appare chiaro che essi pensano che questo cambio di direzione utilizzi il medium per raggiungere meglio l'atto centrale del giocare di ruolo.

"Una delle mie maggiori fonti di delusione in molti GdR attuali è la quantità di meccaniche tipiche dei PnP che ancora impiegano", dice **Ed Del Castillo**, presidente di Liquid Entertainment, sviluppatore di *Rise of the Argonauts*. "A volte ho l'impressione che il computer venga sfruttato come niente più che una calcolatrice con qualche fronzolo in più. Il giocatore continua a microgestire le statistiche, l'equipaggiamento, le abilità e i bonus del personaggio. Il problema è duplice. Primo, il giocatore passa troppo tempo nei menu e non altrettanto nel mondo di gioco, e dunque la sospensione dell'incredulità si dissolve presto. Secondo, gran parte delle ricompense non è visiva, ma si risolve in una serie di bonus mostrati in un menu, in un'icona o in una schermata dell'equipaggiamento, ma che raramente vengono visualizzati nel gioco. Il team di *Argo* è più

concentrato sulla 'narrazione visiva'. Non abbiamo spade +3, nel gioco: abbiamo mazze che picchiano il nemico, lance che lo impalano, e spade per tagliarlo a metà. Crediamo che le migliori ricompense siano quelle che si possono vedere. Daremo al giocatore un'esperienza soddisfacente, anziché soddisfare le aspettative del genere".

'Aspettative' è la parola chiave: con tutto il disprezzo che Del Castillo prova per queste meccaniche, si tratta comunque di elementi che hanno formato l'essenza dei GdR per computer sin dai loro esordi, e la loro scomparsa è acuta fonte d'angoscia per alcune chiassose minoranze. I fan dei due vecchi *Fallout* a turni sono ben noti per la loro attività di feroce critica al nuovo approccio misto di Bethesda Softworks. L'ex designer di Black Isle Studios **Josh Sawyer**, un tempo al timone di una sfortunata versione di *Fallout 3* precedente alla vendita dei diritti a Bethesda, non ha nascosto il suo atteggiamento incondizionatamente critico dicendo che il GdR per computer stava andando "dritto all'inferno". Relativamente alla definizione di GdR single player per PC di Sawyer stesso, potrebbe aver ragione. Black Isle, responsabile di molti GdR acclamati tra i quali *Planescape: Torment*, *Icewind Dale* e *Baldur's Gate*, fu chiuso dalla proprietaria Interplay dopo aver perduto membri chiave dello staff, trasferitisi nel gruppo indipendente Troika Studios. Ora che anche Troika ha chiuso i battenti, Sawyer sente chiaramente che l'astro del genere è tramontato, lamentando in un'intervista che "non esistono più sviluppatori di GdR per PC puri al di fuori di piccole realtà come Spiderweb Software", prima di aggiungere: "Benvenuti all'inferno!".

Neverwinter Nights seguiva le orme di *Vampire The Masquerade: Redemption* nel consentire la creazione di quest personalizzate. Online, un giocatore poteva assumere il controllo completo di mondo e server ricoprendo un ruolo affine a quello del master nei PnP

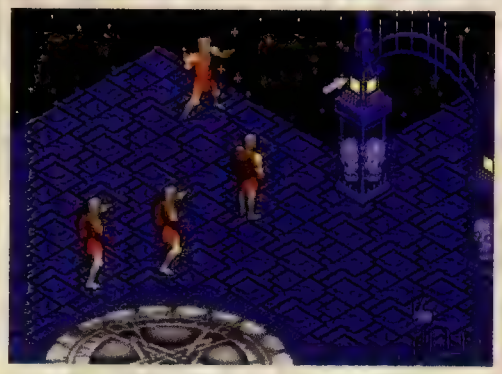
JOSH SAWYER NON HA NASCOSTO IL SUO ATTEGGIAMENTO INCONDIZIONATAMENTE CRITICO, DICENDO CHE IL GDR PER COMPUTER STAVA ANDANDO "DRITTO ALL'INFERNO"

Fuoco e zolfo a parte, è vero che il tipo di giochi per cui Black Isle è divenuta famosa, caratterizzati da visuale isometrica, centralità dell'aumento delle statistiche e combattimenti a turni, hanno ceduto il posto a una nuova generazione di GdR più immediatamente gratificanti e mutuati dai trend su console. Ma la tristezza per il loro trapasso è forse qualcosa che è meglio relegare ai ristagni della nostalgia. Del Castillo e Sawyer parlano dello stesso mutamento di prospettive: il GdR per computer sta cambiando e individualizzandosi, riconoscendo e accettando le proprie differenze rispetto alle meccaniche PnP piuttosto che tentare di ricrearle in un altro medium.

C'è una giustificazione per questo cambio di rotta? La storia del genere mostra che alcune presunte verità assolute sono in realtà inesatte, poiché, se le meccaniche da PnP possono offrire ai videogiochi delle facili soluzioni di design, la traslazione tra i due mondi è sempre stata imperfetta. Nonostante il terreno comune, le piste seguite dai due media erano diverse in partenza, e non mancano i dibattiti e la confusione sul dilemma se i videogiochi che hanno avuto il merito di portare i GdR nel mondo digitale siano o meno stati ispirati dal gioco con carta e penna: i primissimi sono contemporanei alla pubblicazione, nel 1974, del seminale Dungeons & Dragons. Il fatto che questi primi titoli presentassero molti dungeon e, sì, anche diversi draghi, suggerirebbe altrimenti, ma è altrettanto plausibile che stessero semplicemente cavalcando l'onda del successo del fantasy alla Tolkien che, all'epoca, spopolava.

La serie di *Ultima* di Richard Garriott, il cui primo esponente fu pubblicato nel 1980, è stata sia uno dei primi GdR commerciali esistenti che uno dei franchise videoludici più longevi di sempre, con più di 25 titoli all'attivo. La versione online è ancor oggi molto popolare

La serie di *Fallout* è sempre stata famosa per la trascinante presentazione del mondo e l'humour incredibilmente nero. Bethesda Softworks si è già dimostrata capace nella prima specialità, ma attendiamo di constatare se il suo script renderà giustizia a *Fallout 3* (sotto)



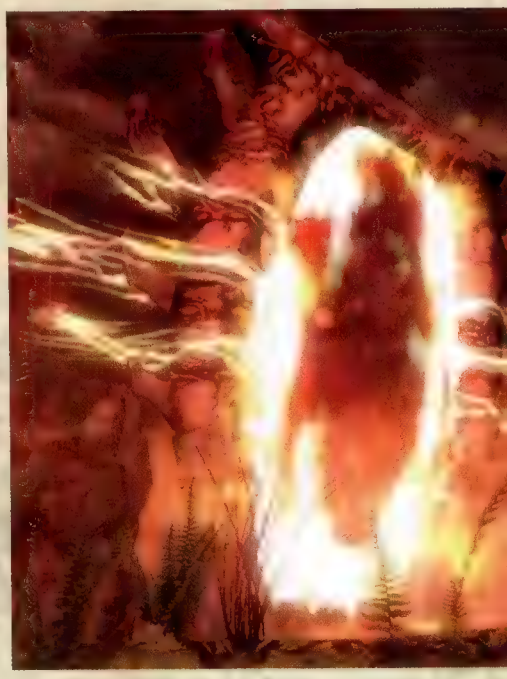
I giochi della saga principale di *Ultima* sono stati finora suddivisi in tre ere che rispecchiano la sofisticazione della loro parte narrativa. L'ultima Era dell'Armageddon, di cui fa parte *Ultima VIII: Pagan* (sopra), vede il giocatore dare battaglia a una divinità malefica conosciuta come Guardiano

Pedit5 di Rusty Rutherford viene comunemente considerato il primo gioco esplora-dungeon della storia ed è stato programmato nel 1974: il suo nome banale era un semplice tentativo di restare celato agli operatori del sistema. Seguirono giochi più esplicitamente titolati: *Dungeon*, *Dnd* e *Oubliette*, ciascuno fiero delle proprie radici fantasy. Questi giochi, che giravano su sistemi universitari come il PLATO e il mainframe PDP-10, si servivano della nascente tecnologia dei monitor per fornire rudimentali rappresentazioni grafiche degli ambienti, e presto i figli di questi primi esperimenti iniziarono a sfruttare l'interconnessione dei network accademici per riunire assieme i giocatori. Assieme al collega della Essex University Roy Trubshaw, **Richard Bartle** fu pioniere del gioco online con *Multi User Dungeon* (*MUD*), uno spazio comune per il gioco di ruolo.

"Non è così lapalissiano come la gente pensa dire che i MUD siano stati ispirati dai giochi PnP", dice Bartle. "Roy Trubshaw, ad esempio, non aveva giocato a Dungeons & Dragons prima di iniziare a programmare *MUD*. I DikuMUD [varianti più tarde] dovevano moltissimo a D&D perché ne replicavano deliberatamente molti sistemi di regole, e dato che *EverQuest* utilizzava il modello dei DikuMUD, gran parte degli MMORPG attuali ne conserva gli stessi elementi. Tuttavia, i DikuMUD erano prima di ogni altra cosa MUD e non versioni computerizzate di D&D. Gli elementi del gioco da tavolo vennero adottati per potenziare l'esperienza dei MUD dal punto di vista del design, non per replicare D&D su computer".

In conclusione, pur con tutta la disponibilità ad adottare le convenzioni del PnP, era chiaro già agli esordi che i videogiochi offrivano qualcosa di assai diverso dai giochi da tavolo. Sebbene i videogiochi facciano uso dei sistemi di regole del PnP e delle storie a essi associate, possono alterare sostanzialmente il modo in cui gestiscono la libertà del giocatore, le trame e le informazioni. Allo stesso tempo, laddove il videogioco difetta nel riprodurre una vera esperienza 'da tavolo', è sempre riuscito a compensare con qualità che i giochi con carta e penna non possono vantare, ed è su queste qualità che la nuova genìa di GdR per computer sta iniziando a concentrarsi.

Dnd, scritto da Gary Whisenhunt e Ray Wood per il sistema operativo PLATO, aveva un plot familiare, come moltissimi dei primi GdR per computer: in quel caso si ricercava una sfera magica



"I giochi da tavolo e i videogiochi soddisfano due diversi pruriti", dice **Paul Chapman**, direttore marketing del prolifico sviluppatore di GdR PnP Steve Jackson Games. "I giochi da tavolo incoraggiano, e alcuni richiedono, la personalizzazione delle regole affinché il gioco fluisca senza intoppi. I giocatori da tavolo gradiscono: a molti piacciono le complesse regole del gioco almeno quanto il gioco stesso. I videogiochi offrono invece una gratificazione più immediata. Non ci sono regole da discutere, perché sono inserite nel codice. L'aspetto visivo è ovviamente più sviluppato, e in più c'è il fattore aggiunto del feedback istantaneo".

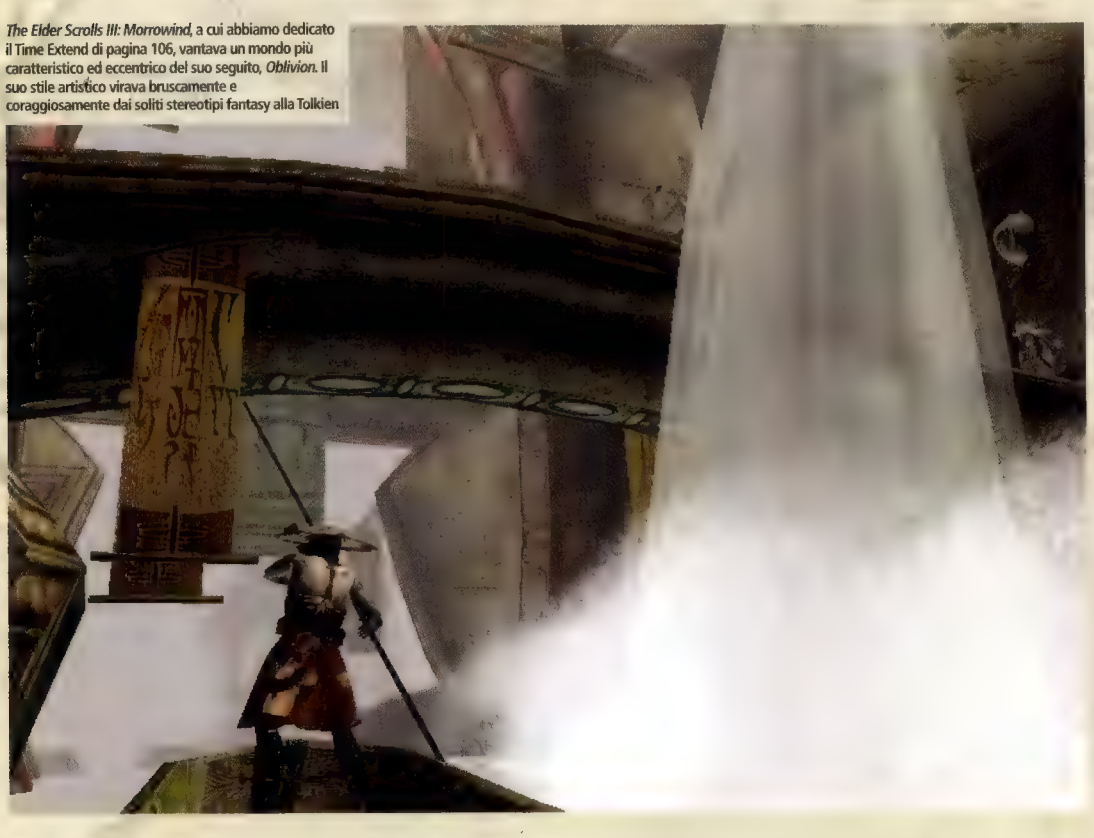
La presenza di persone reali conferisce al GdR da tavolo una proprietà inestimabile e irriproducibile: il fatto che l'attività sia altamente sociale. "In un buon gruppo, si gioca tutti insieme, si piegano le regole all'umore del momento e, spesso, si gode della compagnia degli altri quanto, se non più, del gioco", dice Chapman. "I GdR per computer si incentrano sul combattimento e sull'avanzamento del personaggio per via di limitazioni tecnologiche. Semplicemente, non si può programmare un'IA che permetta le interazioni sociali instaurate in un GdR da tavolo. Gli MMOG, ovviamente, costituiscono un'eccezione. Lasciando le regole al computer ed eliminando fondamentalmente la posizione del master, tutti diventano giocatori e possono interagire socialmente. Questo, a parer mio, è quanto di più vicino a un GdR da tavolo ci sia permesso di arrivare con l'attuale tecnologia."

Per quanto Chapman abbia ragione ad affermare che gli MMOG si stanno avvicinando ai PnP nella sollecitazione dell'immaginazione dei giocatori, molti recenti esempi tentano di divergere dalle convenzioni strutturali degli stessi. *Hellgate: London* ha implementato battaglie con armi da fuoco in stile sparatutto, *Age of Conan* intende dare un controllo più diretto sul combattimento corpo a corpo e *Tabula Rasa* proclama la cassazione del level up selvaggio. Al di là della struttura dei giochi in sé, tuttavia, i GdR liberi online stanno concentrando le proprie energie su qualcosa di molto simile ai primi MUD: ambienti in cui i giocatori possano costruire delle storie personali. Le azioni estemporanee dei giocatori di *World of Warcraft*, i loro matrimoni e funerali in-game, ne sono un ovvio indicatore. L'*Eve Online* di Crowd Control Productions è forse l'estrema epitome di questo impulso, e permette comportamenti sociali tra i più crudeli. **Hilmar Pétursson**, CEO dello studio, crede che i giocatori PnP stiano sempre più abbandonando il tavolo da gioco per approdare a questo tipo di mondi digitali liberi. E può certo dirlo da una posizione privilegiata, dato che la sua compagnia si è recentemente fusa con White Wolf Publishing, creatore di PnP dal pedigree illustre e responsabile dell'ambientazione del Mondo di Tenebra (Vampiri *et similia*).

"I VIDEOGIOCHI OFFRONO UNA GRATIFICAZIONE PIÙ IMMEDIATA. NON CI SONO REGOLE DA DISCUTERE, PERCHÉ SONO INSERITE NEL CODICE"

"Ora che abbiamo messo in Rete i giochi per computer", dice Pétursson, "penso che i mondi persistenti si stiano avvicinando a un livello di socializzazione simile a quello del PnP, ma senza la sfida logistica della 'preparazione del gioco'. Molti giocatori PnP stanno traslocando nei mondi virtuali, e sempre più lo faranno man mano che l'offerta maturerà negli anni a venire". È indubbio che parte dell'attrazione esercitata da *Eve* sui giocatori 'con carta e penna' risieda nella sua abilità di fornire una gamma di stili di gioco che in un certo senso propende verso l'idea della replicazione delle 'regole personalizzate'.

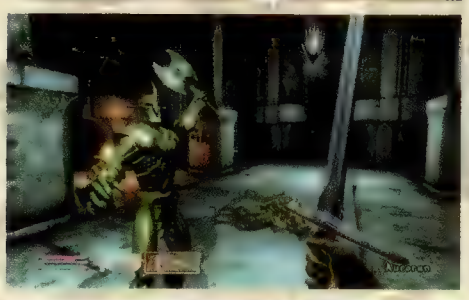
"In *Eve Online* si può giocare con le statistiche in mente oppure starsene rinchiusi in una stazione spaziale tutto il giorno a fare affari con la stessa facilità", dice Pétursson. "Oppure si può costruire una corporazione con una visione e una missione personali e portare i propri sottoposti alla vittoria. Non mancano nemmeno gli esempi di gruppi di giocatori di ruolo che si immergono realmente nella storia di fondo del mondo di *Eve*, arricchendola con il loro contributo. I giochi single player, per via dei loro impedimenti, sono limitati a

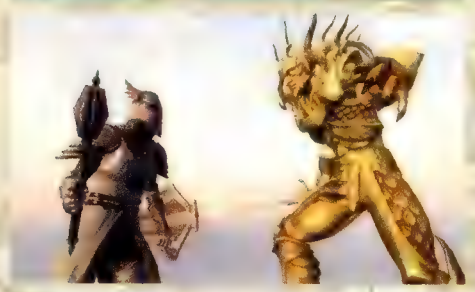


The Elder Scrolls III: Morrowind, a cui abbiamo dedicato il Time Extend di pagina 106, vantava un mondo più caratteristico ed eccentrico del suo seguito, *Oblivion*. Il suo stile artistico virava bruscamente e coraggiosamente dai soliti stereotipi fantasy alla Tolkien

Pete Hines, vicepresidente del marketing in Bethesda Softworks, crede che la forza di GdR per computer come *The Elder Scrolls* risieda nei loro mondi immersivi

Il mondo di *The Elder Scrolls IV: Oblivion* tenta ancora di tanto in tanto membri e conoscenti dello staff di Game Pro, ma resistiamo, se non altro perché sappiamo che una singola sessione potrebbe facilmente espandersi in una voragine capace di divorare giorni e giorni





La quest principale di *Oblivion* era di gran lunga meno interessante di molte delle sidequest, tra le quali quella riguardante la Confraternita Oscura era di sicuro un picco notevole

AVANZAMENTO AVANZATO?

Sebbene *The Elder Scrolls IV: Oblivion* abbia tentato di 'naturalizzare' l'avanzamento del personaggio, i giocatori più furbi sono stati in grado di sfruttare il sistema selezionando abilità che non avrebbero usato come scelte principali, diventando così sproporzionatamente potenti.

"Facciamo del nostro meglio per equilibrare e rendere conto di questo, ma allo stesso tempo non ne veniamo ossessionati", dice Hines. "È un gioco single player. Si prende il gioco e lo si gode come si vuole. Se volete creare un personaggio con le skill principali più basse possibile così da potenziarle più volte prima di arrivare al massimo, fate pure. Il nostro obiettivo è proporre un gioco di ruolo divertente. Non ci interessa molto dire al giocatore come deve giocare. Parte del divertimento sta nel provare delle cose ed esplorare solo per vedere cosa succede".

Fallout 3 appare come un'esperienza più condensata di *Oblivion*, e ha dato a Bethesda l'opportunità di scolpire il suo mondo più nei particolari, dando carattere alla sua eterogenea popolazione

ciò che il designer ha voluto enfatizzare. Con i suoi principi tipo sandbox, *Eve Online* lascia davvero quell'aspetto al giocatore". L'elemento umano in questione è la chiave, inoltre, per fissare la libertà del giocatore in un modo che i GdR single player non possono riprodurre: la flessibilità garantita dalla presenza di un master non può essere programmata.

"Senza una rivoluzione tecnologica importante, rendere un videogioco aperto come un PnP è impossibile", dice Chapman. "Prendiamo per esempio *Oblivion*. Dopo aver completato la linea di quest per la Gilda dei Maghi, vorrò diventarne il capo: va bene, lo programmerò nelle quest. Ma se poi volessi lanciare un'illusione e diventare re? O compiere una ricerca su un nuovo incantesimo che mi permetta di volare? In un GdR da tavolo, se un personaggio vorrà rubare un cavallo, poi ucciderlo e usare la carne come diversivo così che i lupi non lo seguano, il master potrà risolvere il piano agevolmente. In un videogioco, anticipare un simile pensiero fuori dagli schemi richiederebbe centinaia di ore di lavoro e i costi non lo giustificherebbero".

Non si tratta semplicemente di un'approssimazione inadeguata, da parte dei videogiochi, della libertà inerente al gioco PnP e a cui si mira negli MMOG: è più questione di avere un rapporto con la libertà esattamente opposto. Il gioco da tavolo adotta delle regole per guidare l'immaginazione dei suoi giocatori, mentre il videogioco ha restrizioni intrinseche che sta cercando di scantonare. Il fatto che quest'ultimo rappresenti un'esperienza più rigidamente

strutturata è tuttavia una lama a doppio taglio: pur non potendo permettersi la gamma di azioni possibili in un PnP, dà la possibilità di creare un'esperienza più immersiva e su misura. È a questo fine che i titoli più recenti stanno lentamente erodendo la visibilità delle proprie meccaniche, nascondendo i punti ferita e le altre statistiche dietro rappresentazioni grafiche più lineari per garantire una maggiore immersività.

La libertà del giocatore e l'immersione sono problemi di cui Bethesda, sviluppatore di *Oblivion* e *Fallout 3*, è intensamente consapevole. "È qualcosa che, ovviamente, ha avuto un enorme impatto su di noi e sul modo in cui abbiamo trattato i nostri giochi", dice il vicepresidente marketing di Bethesda **Pete Hines**. "Far creare al giocatore il personaggio che desidera e fargli compiere le proprie scelte. Andare dove si vuole e fare ciò che si vuole. Decidere come affrontare i problemi e cosa fare in seguito. In un videogioco, però, è importante almeno che non si consenta al giocatore di 'rompere' il gioco, intenzionalmente ő meno. Non so quindi quanto effettivamente possiamo eludere le regole, ma facciamo del nostro meglio per piegarle e stirarle offrendo così la maggiore libertà possibile. Non so fino a che estensione potremo 'stirare' questa libertà, ma vi assicuro che intendiamo scoprirlo".

Hines insinua che buona parte di ciò che può rendere il videogioco un'esperienza trasparente e credibile si fonda sulla creazione di un tipo di gioco di ruolo più puro e diretto, che scansi le meccaniche che spezzano la sensazione di immersione come il combattimento a turni e la dipendenza dalle schermate delle statistiche. Rimuovere l'astrazione dei PnP introduce però nuove sfide: appoggiandosi più sulla rappresentazione visiva che sull'immaginazione, i videogiochi devono conciliare la discrepanza tra l'azione desiderata dal giocatore e le limitate capacità del suo avatar.

"I giochi PnP si basano sull'essere limitati da ciò che il proprio personaggio può fare", spiega Hines. "Si fanno delle scelte, ma ciò che solitamente finisce col determinare il successo o il fallimento è il proprio personaggio più il tiro del dado. È una cosa più difficile da bilanciare in un videogioco, tentando di metterci a mezza strada tra il far interagire significativamente il giocatore col mondo e il far sì che le abilità del personaggio determinino il successo di un'azione. Ne abbiamo già parlato a proposito di *Fallout 3*, dove vogliamo che a determinare se si possa o meno uccidere una data creatura siano la condizione dell'arma usata e la bravura del personaggio con la stessa, non la capacità di mettere un mirino su un bersaglio e premere il grilletto.

La base di giocatori di *Eve* corrisponde già ai due terzi della popolazione dell'Islanda, e cresce per mezzo di sporadiche esplosioni esponenziali. È un'eccezione alla regola dei MMOG, la cui base d'utenza si assesta dopo il boom iniziale

"Poiché si sta manipolando un avatar all'interno di un videogioco, occorre fornire al giocatore un livello di feedback visivo di cui non ci si deve preoccupare con un PnP. Per attaccare si tira un dado: se il tiro è buono il colpo va a segno, se non lo è manca. Tutto molto asettico e conciso. Potrete maledire la vostra sfortuna ma non c'è modo di negare ciò che è successo, a differenza di un gioco, dove si può sempre dire: 'Un momento! La mia spada lo ha trapassato!', oppure: 'Era al centro del mirino! Perché l'ho mancato?'. Penso che siamo riusciti a fare un buon lavoro in *Oblivion*, dove il giocatore ha il controllo di ciò che succede ma è in definitiva il suo personaggio, con il suo equipaggiamento e le sue abilità, a stabilirne la riuscita".

"PENSO CHE LA TECNOLOGIA ABBIA ESPANSO, NON LIMITATO, CIÒ CHE POSSIAMO FARE IN TERMINI DI GIOCO DI RUOLO. DÀ VITA ALLE COSE"

Il problema, infine, fa chiedere come il medium possa servire al meglio allo scopo del gioco di ruolo. "Penso che la tecnologia abbia espanso, non limitato, ciò che possiamo fare in termini di gioco di ruolo", replica Hines. "Essa porta in vita in modo vivido cose che prima erano solo astratte. Siamo partiti da PnG che se ne stavano immobili a fare da centro informazioni per giocatori e siamo arrivati a personaggi che si muovono per il mondo, interagiscono tra loro e così via. Più potenza si può impiegare in cose come l'IA, la fisica o l'animazione, più credibile l'intera esperienza risulterà. Penso che molti di noi cercassero nel PnP qualcosa che davvero ci afferrasse e ci spingesse in un mondo di cui volevamo essere parte, in un'esperienza in cui perderci. Penso che i videogiochi continuino a marciare verso quell'obiettivo".

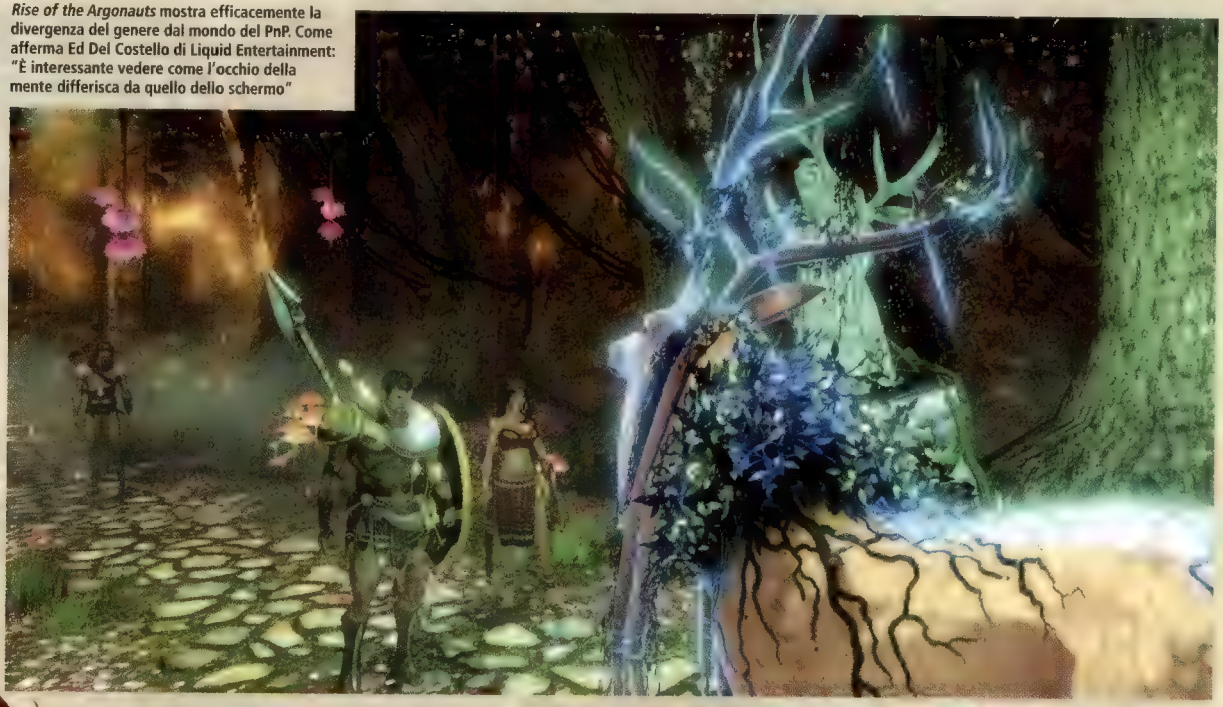
Innegabilmente, lo stesso *Elder Scrolls IV: Oblivion* di Bethesda si trova al culmine per questa fusione tra gioco di ruolo e visualizzazione reattiva. La sua minimizzazione dell'interfaccia e la scelta della visuale in prima persona sono totalmente mirate a una comunicazione delle informazioni intuitiva piuttosto che fondata sulle statistiche. Anche il modo in cui il personaggio progredisce è una naturale estensione dell'interpretazione del ruolo. "Vi ricompensa per l'uso delle proprie abilità, invece di elargire punti esperienza", dice Hines. "Ci

Hilmar Pétursson di Crowd Control Productions (destra) è stato uno dei relatori più divertenti all'ultimo Interactive Festival di Edimburgo, dove ha colto l'occasione per affermare che entro la fine del 2008 i prodotti correlati a *Eve* avrebbero costituito metà delle esportazioni annuali dell'Islanda

CRIMINALI A RUOTA LIBERA

Richard Bartle suggerisce che la flessibilità dei GdR multiplayer si sia ristretta negli anni intermedi tra i primi esponenti del genere e MMOG blockbuster come *WOW*. "Tutti i primi mondi virtuali vantavano una grande libertà", dice. "Così tanta libertà, in effetti, che i giocatori di oggi non riuscirebbero a gestirla. Questo perché la libertà implica responsabilità, e attualmente i giocatori non sembrano desiderarla. Amano fare i bulli con gli altri, ma provate a minacciarli con la morte permanente del personaggio e a chiedere loro di adeguarsi o di stare zitti e non gradiranno minimamente. La cosa non si adatta più a ciò che essi sentono di volere da un mondo virtuale, sarebbe anche giusto, ma vuole anche dire che la gente non dovrà più essere tanto responsabile per le proprie azioni come lo era agli inizi del fenomeno. Ciò significa, inoltre, che anche la libertà è sparita, perché il mondo è programmato per proibire certe azioni che prima sarebbero state valide".

Rise of the Argonauts mostra efficacemente la divergenza del genere dal mondo del PnP. Come afferma Ed Del Costello di Liquid Entertainment: "È interessante vedere come l'occhio della mente differisca da quello dello schermo"



piace che il giocatore diventi semplicemente più bravo nel fare qualunque cosa faccia. Non abbiamo bisogno di prenderli a mazzate con delle statistiche".

È una filosofia di design che trova concorde anche Del Castillo: "Sotterrando le schede, le schermate dell'inventario e le 'paper doll' dell'avatar possiamo portare in primo piano la storia, il mondo e i personaggi. Se nascondiamo il tiro di dadi e rimpiazziamo i micro-bonus con cose che i giocatori possono vedere e sentire l'esperienza non potrà che migliorare. Ammetto che possa essere un tipo di gioco a cui i ruolisti sono poco avvezzi, ma chiedetevi una cosa: preferireste passare il prossimo quarto d'ora a camminare per una foresta sommersa, uccidendo abominevoli creature e scoprendo antiche rovine, oppure a trafficare con l'equipaggiamento così da far entrare nello zaino l'arco che avete appena raccolto?".

Il GdR diventa sempre più un paradosso: sempre più progressista nelle sue meccaniche, e ancora più purista nei suoi tentativi di rendere il ruolo interpretato un'esperienza convincente e trasparente. Nonostante la giustificabile nostalgia per giochi come *Fallout*, *Planescape: Torment* e i loro predecessori, insistere sull'uso di meccaniche da gioco da tavolo è in un certo senso una prospettiva retrograda. A fianco all'infatuazione del videogioco per il cinema, la dipendenza dalle meccaniche da tavolo è il risultato dei tentativi di un medium ancora caracollante di stabilirsi in un ambito familiare. Simili strutture vengono usate nel mondo dei PnP per dare solidità a quello che altrimenti sarebbe difficile da afferrare e controllare. Il medium digitale ha altri problemi, e la mancanza di restrizioni ne fa raramente parte.

"Quando giocavo con carta e penna, le esperienze migliori coinvolgevano storie e

interazioni indimenticabili tra i personaggi ed esperienze epiche e coinvolgenti", dice Del Castillo. "Al contrario, i peggiori a cui abbia partecipato erano del tipo 'apri la porta, uccidi quello che c'è dentro, prendi il malloppo e passa alla prossima stanza'. Facevano davvero schifo, ma ancora peggio è che molti GdR per computer non hanno nient'altro da offrire che questo! È una mancanza di genuinità. Si affidano troppo pesantemente al lavoro che è già stato fatto in passato e non pensano abbastanza a cos'altro potrebbe fare un computer. Noi dell'industria siamo incaricati di rendere l'esperienza più immediata e visiva. Spero che *Argo* rappresenterà la prossima generazione del GdR, l'esperienza dell'avventura".

La dipendenza da statistiche e altre rappresentazioni astratta sta diventando un ingombro per quanto riguarda i videogiochi single player: fatto strano, per un medium i cui punti di forza risiedono nell'interazione diretta e nel feedback visivo immediato. I giochi che sfruttano al meglio queste qualità, di fatto, hanno maggiori possibilità di raggiungere l'unico obiettivo che conti per un gioco da tavolo: la capacità di immaginarsi nei panni di un altro e la libertà di scegliere un ruolo.

LA STELLA CELATA

Miyamoto potrà essere il game designer più famoso del mondo, ma Yoshiaki Koizumi è uno degli astri più luminosi di Nintendo

Link's Awakening, *Super Mario 64*, *Ocarina Of Time*, *Majora's Mask*, *Super Mario Sunshine* e *Super Mario Galaxy*: qual è il primo nome che vi balza in testa? È quasi impossibile non pensare a Shigeru Miyamoto, ma è difficile associare un qualsiasi altro nome a una simile sfilza di titoli. Eppure, un uomo chiamato **Yoshiaki Koizumi** ha lavorato quietamente su ciascuno di essi, più recentemente come director sul nostro gioco dell'anno, *Super Mario Galaxy*.

È di fatto stupefacente considerare l'influenza da lui esercitata su alcuni dei migliori giochi mai realizzati sin dal suo esordio in Nintendo 16 anni fa. "Prima di lavorare come director fui scrittore dei testi di *Link's Awakening*", dice Koizumi. "In quel gioco ero responsabile dell'intera storia. Tutta l'idea dell'isola onirica, le interazioni con i personaggi e i comportamenti dei boss erano concept miei. Ho continuato a fare lo stesso tipo di lavoro nei giochi successivi, anche se il mio titolo è quello di director. Per *Majora's Mask*, ad esempio, ho scritto moltissimi degli eventi dei personaggi secondari, e in *Super Mario Galaxy* sono stato pesantemente coinvolto nella stesura della storia".

Non che Koizumi abbia richiesto che il suo apporto in Nintendo fosse riconosciuto come pari a quello di Miyamoto. Durante l'intervista è molto nervoso, e non inizia a rilassarsi finché non si arriva a parlare delle sue esperienze di lavoro con Miyamoto; indubbiamente, è a Miyamoto che attribuisce la qualità dei titoli. "Miyamoto-san è noto per passare moltissimo tempo a creare la miglior esperienza possibile per il giocatore. Le sue richieste sono numerose ed esigenti, ma in realtà la cosa mi piace davvero. Non ha alcuna difficoltà nello spiegare cosa vuole", dice Koizumi ricordando un momento durante lo sviluppo di *Super Mario 64* in cui Miyamoto tentò concitato di descrivere come pensava che Mario dovesse nuotare mimando il nuoto per tutto il suo ufficio. "Iniziai a 'nuotare' con lui", ride Koizumi. "Andiamo molto d'accordo, e il tempo vola quando lavoriamo. A volte si fanno le 2 del mattino senza che ce ne accorgiamo".

UNA GALASSIA DI SUCCESSI

Sin dalla sua entrata in Nintendo nei primi anni '90, Koizumi ha contribuito a dar forma ad alcuni dei suoi più grandi giochi...

The Legend Of Zelda: A Link To The Past (1991)
Primo progetto di Koizumi in Nintendo, dove il suo ruolo fu quello di scrivere il manuale, contribuendo nel processo a creare la storia di fondo di una delle serie più amate di Nintendo.

The Legend of Zelda: Link's Awakening (1993)
Il gioco che Koizumi considera il suo primo 'vero' progetto. Come per *A Link to the Past*, in origine avrebbe dovuto scrivere il manuale, ma finì con l'assumere un ruolo molto più attivo nello sviluppo.

Super Mario 64 (1996)
Assunto il ruolo di assistente director, Koizumi fu pesantemente coinvolto nello sviluppo della rivoluzionaria telecamera di *Super Mario 64*. "Anche pensare ai movimenti della telecamera è game design", fa notare. Si impegnò per evitare i problemi che fino a quel momento avevano piagato i mondi 3D: percezione errata della profondità, nausea e disorientamento.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)
Continua il lavoro di Koizumi, ancora assistente game director, sulla telecamera, il che portò allo sviluppo del famosissimo 'Z Targeting' copiato da allora in poi da innumerevoli imitatori. "È difficile usare una spada se non si possono stimare distanza e direzione", spiega.

Super Mario Sunshine (2002)
Diventato game director, Koizumi descrive *Super Mario Sunshine* come "una città immersa nella luce del sole e circondata da acqua limpida. Cercammo di creare un grande parco acquatico che facesse sentire in vacanza". Le frustrazioni sperimentate con la telecamera, però, portarono allo sviluppo di...

The Legend of Zelda: Majora's Mask (2000)
Koizumi dice: "Abbiamo provato a rendere *Zelda 64* un film da toccare, ritmato da eventi come animali e personaggi che apparivano solo la notte e così via". Questo concetto fu poi approfondito nella favola ciclica e oscura di *Majora's Mask*. "Il matrimonio nel finale era commovente, però, eh?", scherza.

Super Mario Galaxy (2007)
"Il periodo tra *Super Mario 64* e *Super Mario Galaxy* fu come il viaggio di un lungo road movie: a volte divertente, altre difficile", dice Koizumi. "Ma non pensiate che il viaggio sia finito. C'è ancora molta strada da fare!"

The Legend of Zelda: A Link to the Past per SNES (sopra) è stato il primo progetto di Koizumi per Nintendo, ma *Link's Awakening* su Game Boy (destra) è stato il primo di cui si considera effettivamente parte integrante

Ma Koizumi è equo nelle sue lodi, e non ritiene che Miyamoto sia l'unica figura importante per lo sviluppo dei videogiochi Nintendo. "Non lavoro solo per Miyamoto", fa notare. "Nel suo complesso, Nintendo tende a mettere il cliente davanti a tutto. Trascorriamo molto tempo a pensare a come i giocatori reagiranno a certe cose e a tentare di soddisfarli".

Innegabilmente, l'influenza di Koizumi si concentra sull'esperienza del giocatore. "In tutti i giochi a cui ho lavorato, direi che ho passato la maggior parte del tempo a lavorare sul personaggio giocante", dice Koizumi, che però non può non far notare ancora una volta il ruolo di Miyamoto. "Miyamoto mi ha insegnato che, se il giocatore non si sente a posto, la cosa può ripercuotersi su tutto il gioco. Un bell'esempio è *Super Mario Bros.* Se Mario non potesse saltare, anche un infimo Goomba sarebbe inarrestabile. Ma, dato che può farlo, diventa possibile rompere i blocchi e sconfiggere i nemici. Dunque, da una sola nuova abilità possono aprirsi molte nuove opportunità. Ovviamente, però, la complessità può aumentare. In Nintendo chiamiamo tutto questo 'design per il giocatore'. Tutto si basa sull'equilibrio tra divertimento e complessità".

Questo equilibrio ha, chiaramente, delle sfumature molto sottili: "Se si pensa ai giochi soltanto come a qualcosa con cui si interagisce, si perde la possibilità dell'immersione. Tutte le fonti di ispirazione che tendo a utilizzare per questo provengono dalla vita reale. Fare un'escursione su una montagna, vedere una grotta e pensare a ciò che vi si trova dentro: questo è il senso di meraviglia ed eccitazione che voglio trasmettere ai giocatori".

Koizumi non lavora nel quartier generale di Nintendo a Kyoto; piuttosto, lui e il suo team fanno capo allo studio conosciuto come Entertainment Analysis and Development Tokyo, costituito per creare *Donkey Kong Jungle Beat*

Miyamoto tentò concitato di descrivere come pensava che Mario dovesse nuotare mimando il nuoto per tutto il suo ufficio. "Iniziai a 'nuotare' con lui", ride Koizumi

È l'importanza congiunta del fattore sorpresa e della semplicità d'uso nell'esperienza del giocatore quello che Koizumi considera il cuore della sua filosofia di sviluppo. "Penso a questi due elementi come a una coppia. Se state progettando un mondo, ad esempio, dovrete garantire entrambi al giocatore. Potrete creare un universo in cui girando un angolo si rimarrà stupefatti dal panorama, qualcosa che lo sorprenderebbe, ma contemporaneamente il mondo non può confonderlo o farlo smarrire. Ogni volta che si tenta di sorprendersi o di fare qualcosa di difficile nell'ambientazione, bisogna sempre bilanciare la cosa con la semplicità d'uso".

A Koizumi piace assicurarsi che gli aspetti della 'semplicità d'uso' si adattino tematicamente ai progetti su cui lavora. "Se volete che i giocatori non si perdano, potreste inserire una mappa, ma nei giochi di Mario una delle cose più importanti è il ritmo", spiega. "Nei primissimi giochi di Mario i livelli erano costruiti così da guadagnare un certo ritmo se si continuava a correre. Non vorremmo mai spezzare quel ritmo facendo fermare il giocatore per consultare una mappa". La cosa è però diversa per *Zelda*. "I *Legend of Zelda* sono tutti basati sull'anticipazione", dice. "Penserete sempre a cosa verrà dopo. Ogni stanza innanzi a voi riserva un diverso tipo di sfida o a volte si può addirittura immaginare cosa potrebbe essere a partire dalla forma della stanza sulla mappa. Le mappe non sono appropriate per Mario, ma per *Zelda* sì, e molto".

Koizumi ha anche diretto il gruppo che ha creato *Donkey Kong: Jungle Beat*, uno dei giochi più eccentrici e forse più sottovalutati del GameCube, un gioco che faceva del ritmo il suo cuore. La sua prospettiva 2D era il prodotto di un periodo in cui Koizumi stava riflettendo sulla natura dei giochi 3D. "Dopo aver lavorato su titoli come *Super Mario Sunshine*, cominciai a chiedermi se fosse possibile continuare a implementare i temi della sorpresa e della facilità d'uso di pari passo con la sempre maggiore complessità dei controlli della telecamera. Decisi di escludere l'idea di qualunque gioco di Mario finché non avessi trovato una risposta. Trasferii la mia base operativa in EAD Tokyo, e decidemmo di creare un action game 2D che usasse i bongo come controller".

Per quanto i due progetti possano risultare divergenti, il risultato è che molte idee di design di quel gioco sono state espanse in *Super Mario Galaxy*.

Dalla telecamera di *Super Mario 64* (alto) al rivoluzionario Z Targeting di *Ocarina of Time* (al centro a sinistra), dalle storie toccanti e intrecciate di Clock Town in *Majora's Mask* (centro a destra) ai controlli semplici di *Donkey Kong Jungle Beat* (sopra), molti dei tocchi che definiscono la magia dei giochi Nintendo sono dovuti all'approccio attento di Koizumi all'interfaccia e ai dettagli

"Ad esempio, quando ci si muove velocemente lungo uno stage il tempo della musica si adatterà al proprio ritmo. È un effetto musicale che si accorda all'esperienza dell'utente. Ogni volta che si gioca potrebbe suonare leggermente diverso". Ma non è stata solo la musica di *Super Mario Galaxy* ad aver beneficiato del suo lavoro su *Donkey Kong. "Jungle Beat* era un gioco notevole: anche solo guardare qualcuno giocare era divertente", dice Koizumi raggiante. "E ho imparato che *Super Mario Galaxy* doveva essere goduto da tutta la famiglia. Vedo i nostri giochi più giocati nel salotto di casa, sul televisore buono, che da soli in camera da letto". La modalità Co-Star, in cui un giocatore controlla Mario e l'altro il puntatore che può interagire con i dintorni, fu il risultato di questa riflessione, una parte di *Super Mario Galaxy* di cui Koizumi va particolarmente fiero.

Forse l'aspetto più notevole di *Super Mario Galaxy*, ovvero correre per dei pianetoidi sferici, non proviene da *Donkey Kong: Jungle Beat*, ma è un prodotto collaterale dello stesso disagio con la telecamera 3D che ha ispirato quest'ultimo titolo. "Non lo abbiamo fatto solo perché si trattava di una novità visiva", fa notare Koizumi. "Per quanto si possa rendere enorme un'area di gioco, i giocatori ne raggiungeranno i limiti e dovranno girarsi e tornare indietro. E così anche la camera dovrà girarsi, aumentando il rischio che il giocatore si disorienti. La cosa migliore dei mondi sferici è l'unità della superficie, che permette di correre senza mai fermarsi. È difficile perdersi e i giocatori non devono controllare la telecamera! Ci abbiamo guadagnato qualcosa di più di un semplice mondo sferico: abbiamo eliminato la necessità di muovere la telecamera e abbiamo risolto il problema dei controlli troppo difficili".

Erano consapevoli, creando *Super Mario Galaxy*, di star realizzando qualcosa di tanto rivoluzionario? "Ogni volta che creiamo un gioco e ci avviciniamo a un nuovo elemento per approfondirlo, pensiamo sempre: 'Questa è una novità totale!' e questa esaltazione sale mentre disponiamo assieme tutti i nuovi elementi", inizia Koizumi. "La difficoltà vera arriva quando, messe assieme molte nuove caratteristiche, occorre vedere come poi il gioco funziona. Tento comunque di restare nell'ordine del pensiero di star facendo qualcosa di nuovo".

Koizumi resta evasivo riguardo ai suoi prossimi lavori. Si è evidentemente divertito a creare *Donkey Kong. Jungle Beat*: "Un sequel, intendete?", chiede. "Oh, non posso veramente parlarne...". Sembra però improbabile che farà qualcosa di diverso dal continuare a lavorare su giochi che plasmano coraggiosamente nuovi principi per quegli elementi fondamentali che sono l'esperienza del giocatore, l'interfaccia e la telecamera 3D. Forse, d'ora in poi, non sarà più così silenzioso.

STRATEGIA VINCENTE

LE CONVENZIONI, GLI ELEMENTI CHIAVE E LE ECCENTRICITÀ DI UN GENERE CHE ANCOR OGGI RESTA FORTEMENTE RADICATO NELLA SCENA PC: QUALE SARÀ IL FUTURO DEL GIOCO STRATEGICO?

La guerra è una delle attività umane più antiche: da prima ancora che si stabilisse la civiltà, ancora prima che l'uomo potesse darsi un nome, una delle costanti della natura umana è stata l'aggressività contro l'Altro. Con il passare delle ere il modo di muovere guerra si è evoluto e raffinato così come i mezzi per muoverla sono diventati più avanzati ed efficienti. Al giorno d'oggi, pur criticate, guerra e armi mantengono un grande fascino, come testimonia il proliferare di giochi e, soprattutto, videogiochi ad ambientazione bellica, nella forma di sparatutto o, per chi ama il lato 'mentale' della questione, di strategici. Questa tipologia di giochi, com'è arcinoto, mette di solito il giocatore nei panni di un comandante o del governante di una civiltà storica o fittizia, col compito di muovere guerra o in altro modo assoggettare fazioni o culture 'avverse' alla propria. Le famiglie in cui gli strategici si dividono sono molteplici, ma possono venir racchiuse in due grosse sezioni, da cui i vari rami nascono: strategici in tempo reale (o RTS) o strategici a turni, entrambe presenti sin dagli albori della storia dei videogiochi su computer e console. Basti pensare a *Laser Squad* del 1988, uno dei primi titoli a turni, dotato di grande complessità e numerose opzioni tattiche, o a *Dune 2*, vero e proprio 'padre' di ogni strategico in tempo reale uscito in seguito. La raccolta di risorse, la costruzione di strutture e l'attacco alla base nemica sono ancora oggi caratteristiche chiave presenti negli strategici in tempo reale, solo per far riflettere su quanto quel lontano titolo abbia influenzato ogni cosa uscita in seguito.

Tra gli RTS figurano alcuni dei nomi più famosi tra quelli legati al concetto stesso di 'giochi di strategia': titoli come *Warcraft* o *Command & Conquer* sono noti anche tra molti di coloro che non hanno mai usato un mouse per ordinare un attacco di fanteria o un bombardamento a tappeto. Questa particolare tipologia di giochi di guerra è caratterizzata, solitamente, dal bisogno di raccogliere risorse di uno o più tipi, siano esse Tiberium, oro, legna o cristalli preziosi, da sfruttare per costruire unità che permettono di muovere guerra e assaltare il proprio avversario. La natura prettamente 'veloce' di questo procedimento porta però spesso a situazioni che di realistico hanno poco ma che vanno a vantaggio dell'immediatezza, con scontri tra un numero di unità molto ridotto e secondo regole piuttosto semplificate e ispirate alla morra cinese, in cui ogni pezzo sul campo è forte contro una categoria di truppe e debole contro un'altra.

A questa regola, seguita oltre che dai due titoli già citati anche dalla fortunatissima serie di *Age of Empires* e di *Empire Earth*, vi sono però delle eccezioni piuttosto notevoli, una delle quali è rappresentata dalla serie di strategici fantasy *Myth*, in cui si manovrano piccoli drappelli di uomini in scontri realistici contro schiere di nemici in numero adeguato secondo una scala 'tattica' di combattimento; un'altra è lo strategico storico *Europa Universalis*, caso più unico che raro in cui un RTS segue uno stile di gioco lento e di ampio respiro tipico degli strategici a turni, con impostazioni legate ai rapporti economici e diplomatici tra le varie potenze europee. Simile, ma meno estremo, è stato *Supreme Commander*, che offre ai giocatori mappe di gioco ampie, con numerose unità su schermo impegnate in scontri in più punti contemporaneamente, richiedendo una riflessione di tipo diverso rispetto a quella stimolata normalmente dagli RTS.

Una caratteristica piuttosto comune tra tutti gli strategici in tempo reale, solitamente assente nelle loro controparti che richiedono turnazione, è una forte attenzione posta sulla narrazione di una storia che tenga il giocatore aggiornato sullo svolgersi della guerra, sentendo

anche il proprio peso nel conflitto in atto col procedere di ogni missione. Questo ha portato a casi di veri e propri filmati con attori in carne ed ossa, resi famosi dalla saga di Westwood *Command & Conquer*, che vanta anche nomi famosi al suo interno. Altri, come il concorrente più diretto del titolo appena citato, *Warcraft*, fa dei filmati digitalizzati il suo punto di forza, presentando veri e propri 'film' in computer grafica che poco o nulla hanno da invidiare alle produzioni cinematografiche della Pixar o Dreamworks.

Questa struttura, che può sembrare allettante e appassionante a prima vista, porta con sé anche un notevole difetto legato all'inevitabile sequenzialità delle missioni. Per procedere nella storia e nel gioco è necessario vincere ogni missione per sbloccare il filmato e la missione successiva, e così proseguire fino al termine dell'intera vicenda, spesso costringendo chi gioca a ripetere la partita dal lato degli avversari per poter apprezzare l'altra metà della trama. Pur non avendo niente di intrinsecamente negativo, tutto questo significa che il numero di partite effettuabili prima di aver visto 'tutto' è ben ristretto, e il titolo viene presto messo da parte in attesa di un'espansione o di un seguito vero e proprio, se si escludono le modalità online che, talvolta, tengono in vita un gioco ben oltre la sua longevità in single player, col notevole esempio di *Warcraft 2* che ha continuato a esser giocato per interi anni sul network Battle.net anche dopo l'uscita del terzo capitolo della saga.

Gli strategici a turni formano un ambiente molto più vario. La loro intima caratteristica di permettere al giocatore di pensare a lungo prima di prendere ogni decisione concede ai programmatori la facoltà di scendere in tutto il dettaglio che ritengono opportuno, sfruttando gli scenari più vari e un'attenzione alle unità tale da permettere di guidare tanto singoli soldati in squadre d'intervento speciale come in *Jagged Alliance* o *X-COM: UFO Defense*, da molti considerati i due migliori strategici tattici a turni mai creati, quanto unità che rappresentano coorti, divisioni o interi battaglioni.

In questi titoli più complessi e dalla natura intrinsecamente aperta è più difficile avere una trama precisa che accompagni il giocatore nel corso della sua lotta, lasciando che il coinvolgimento e l'emozione scaturiscano, più che dall'epicità delle scene e delle situazioni affrontate, dalla libertà di scegliere le ricerche tecnologiche per la propria civiltà, negoziare trattative con leader avversari e formare la propria strategia liberamente, al punto addirittura di scatenare una Guerra Mondiale che indebolisca i propri avversari mentre si rimane neutrali. Libertà, in questo caso, significa anche poter trovare una risoluzione non violenta ai conflitti, fino ad arrivare a titoli che mettono a disposizione obiettivi ben diversi dalla totale e indiscriminata eliminazione delle forze ostili. Basti pensare alla colonizzazione planetaria in *Civilization 4* o

GLI STRATEGICI A TURNI FORMANO UN AMBIENTE MOLTO PIÙ VARIO: PERMETTENDO AL GIOCATORE DI PENSARE A LUNGO, I PROGRAMMATORI POSSONO SCENDERE NEL DETTAGLIO

all'ottenimento del supporto delle altre specie aliene in *Galactic Civilizations 2* per avere un'idea della vastità dell'orizzonte di prodotti simili.

In questo scenario diviso in modo piuttosto netto arrivano però a intervenire alcuni sottogeneri e ibridazioni che vanno incontro a chi non si accontenta strettamente di nessuna delle due alternative proposte. Tra tutti il ramo più grande è rappresentato senza ombra di dubbio dagli strategici di matrice orientale, con serie come *Fire Emblem* o *Final Fantasy Tactics*. L'amore dei giapponesi per i giochi di ruolo e le belle storie è ben noto, e sono riusciti a integrare un sistema di gioco a turni, di solito di complessità moderata, a una storia lineare. Il vantaggio in questo è senza ombra di dubbio rappresentato dal poter avere la complessità degli strategici a turni unita a storie emozionanti che aiutano a contestualizzare l'obbligo di soppesare ogni singola mossa (*Fire Emblem* in particolare è noto per il suo rigore scacchistico, laddove *FFT* è rinomato per l'estrema libertà in fatto di personalizzazione delle classi) accendendo il desiderio di assistere al successivo risvolto della trama.

Un'eccezione degna di nota è rappresentata dalla serie *Romance of the Three Kingdoms*, uno strategico a turni estremamente complesso e che in alcuni dei suoi episodi

CONFLITTO GLOBALE

Com'è vendere uno strategico in Italia? Lo abbiamo chiesto ai publisher di alcuni dei titoli più conosciuti e apprezzati nel genere. Diamo la parola a Luca Cominelli, product manager della serie di *World in Conflict* in Vivendi.

***World in Conflict* è uno strategico solo per PC. Si dice che il mercato PC sia in crisi e che reggano solo specifiche nicchie come i GdR. È vero? Se sì, fra i generi 'sicuri' ci sono anche gli strategici, tradizionalmente roccaforte del mouse e tastiera? Come è andato *World in Conflict*?**
Il genere strategico è per tradizione associato al PC, probabilmente più di quanto non siano gli stessi GdR, come dimostrano i numerosi strategici in uscita ogni anno. *World in Conflict* si è inserito perfettamente in questo consolidato mercato, ottenendo numerosi riconoscimenti e un ottimo riscontro di pubblico. La sua natura insolita, tuttavia, votata all'azione e alla frenesia dei combattimenti, gli permette di tentare una strada nuova, e di presentarsi anche al pubblico delle console nell'edizione per Xbox 360 in uscita quest'anno.

Che tipo di giocatore è quello interessato a uno strategico come *World in Conflict*?
Gli scenari incredibilmente realistici e la solida trama, unite all'eccezionale motore grafico, rappresentano dei motivi più che validi perché *World in Conflict* risulti imperdibile per gli amanti di videogiochi in genere.
Il gameplay fortemente improntato sull'azione e sulla tattica militare potrebbe tuttavia lasciare spiazzati i giocatori maggiormente legati alla fase 'gestionale' degli RTS, relativa alla raccolta delle risorse e alla costruzione della base (aspetti totalmente assenti in *WiC*). A questi giocatori consigliamo comunque di provare la demo del gioco: potrebbero restare piacevolmente sorpresi!

Uno strategico è un gioco più complesso rispetto a un generico action game. Quali problemi comporta tutto ciò a livello di comunicazione e promozione del prodotto?
Ironicamente una delle difficoltà maggiori, oltre a quella di lanciare un brand nuovo, è stata quella di far percepire al pubblico l'effettiva qualità tecnica di *World in Conflict*. Riuscire a convincere i giocatori che il dettaglio grafico visto negli screenshot e nei filmati trovasse realmente riscontro nel gioco è stato inizialmente un problema. L'indiscussa fama e bravura di Massive Entertainment, unita alle fasi di beta testing e alla demo, hanno comunque garantito un'ottima visibilità a *World in Conflict*.

COMPLOTTI E TATTICA

I titoli che rientrano all'interno della cosiddetta 'licenza Tom Clancy' di Ubisoft sono, in genere, sparatutto tattici e realistici parzialmente ascrivibili al genere strategico; la linea di prodotti ispirati alle opere dello scrittore americano, tuttavia, sarà presto arricchita da primo RTS 'puro' realizzato sotto il prestigioso marchio. Parlano **Marco Caprelli** e **Stefano Rigoldi**, rispettivamente brand manager e product manager della licenza Tom Clancy in Italia.

I giochi marchiati Tom Clancy sono sempre stati caratterizzati da notevole realismo e ricercatezza. Un esempio ne è l'equipaggiamento bellico targato Crye utilizzato nella serie di *Ghost Recon*. *EndWar* manterrà la stessa vicinanza alla realtà o saranno fatte alcune concessioni alla fantasia?

Tutti i titoli Tom Clancy sono fedeli ad alcune caratteristiche ben precise. Tra queste una delle principali è il realismo. Anche per *EndWar* si è quindi posta grande attenzione a quelle che sono le armi prototipo attualmente in uso o in fase di sviluppo e che ragionevolmente potrebbero venire impiegate sui campi di battaglia del 2020. Il team di sviluppo ha dedicato davvero molto tempo a studiare nel dettaglio le più avanzate tecnologie militari.

Gli strategici in tempo reale sono un genere molto popolare; sapreste indicarci alcune caratteristiche di *EndWar* che possano rappresentare una svolta nel genere o un notevole miglioramento rispetto quanto già presente?

Quello degli strategici in tempo reale è un genere di lunga tradizione e quindi ben codificato. *EndWar* nasce senza preconcetti con l'obiettivo di rivoluzionare il genere e renderlo più intuitivo e spettacolare, creando il primo vero RTS di nuova generazione.

La caratteristica principale è sicuramente la possibilità di dare i comandi via voce, in italiano, rendendo il gioco più immersivo e soprattutto più intuitivo. Anche la grafica ha un ruolo determinante, potendo contare su un livello di dettaglio che fino ad ora era possibile trovare solo in un FPS. Grazie alla sua giocabilità, al sistema di comandi vocali, all'esperienza multiplayer, allo scenario apocalittico della Terza Guerra Mondiale e alla grafica, pensiamo che i giocatori potranno provare qualcosa di realmente unico.

Nel caso di *Ghost Recon* il gioco presentava notevoli differenze nella sua incarnazione per computer rispetto le versioni per console, meno complesse e più votate all'azione. Anche *EndWar* presenterà variazioni di questo tipo? Ritenete vi siano differenze sostanziali nel pubblico delle console rispetto all'utenza del personal computer?

La versione PC di *EndWar* sarà esattamente uguale alle versioni per console. Non ci sarà nessuna differenza. Pensiamo che oggi le differenze tra PC e console stiano diventando più sfumate. Su 360 per esempio gli FPS, un genere tradizionalmente legato al PC, sono una parte importante del mercato. Certamente ci sono giochi che vivono quasi unicamente su PC come i MMORPG o gli RTS. Con *EndWar* speriamo di accorciare le distanze tra PC e console per quanto riguarda gli strategici. Va poi considerato che l'utenza PC è molto eterogenea: in alcuni casi si tratta di persone che hanno anche una o più console, in altri di giocatori 'per caso' che si accontentano di titoli non recenti o che si possono facilmente reperire su Internet.

(ben undici) inserisce anche elementi da gioco di ruolo. Il titolo inserisce i giocatori all'interno del periodo seguente alla caduta della dinastia Han in Cina, e consente di portare avanti conquiste muovendo sul campo decine di migliaia di soldati in complesse e realistiche battaglie campali, gestire la strategia con un'ampia serie di opzioni che includono organizzare rivolte o tradimenti nei territori nemici, o ingaggiare duelli in corpo a corpo tra due grandi condottieri il cui esito può tramutare una battaglia disperata in una vittoria schiacciante.

Dall'altra parte del Pacifico ci sono state altre serie che hanno cercato di unire il genere degli strategici con altri generi più o meno vicini. La serie di *Battlezone* si distingue essendo l'unica ad aver realmente unito con successo le meccaniche degli strategici in tempo reale classici, quali raccolta di risorse, costruzione di strutture e addestramento di unità, alla possibilità di combattere in prima persona alla guida di uno dei mezzi costruibili dalla base, o, scendendo a piedi come fante, di uccidere il pilota di un mezzo nemico mirando a lui con un fucile da cecchino e quindi impadronirsi del suo mezzo. Quest'unione, invece di snaturare il gioco strategico, offriva nuove opportunità oltre a donare al giocatore una prospettiva decisamente più ravvicinata sugli scontri che stava ordinando. La serie, sfortunatamente, si è fermata al secondo episodio.

Simile per tipo di accostamento ma differente per il genere utilizzato è la fortunata serie di *SpellForce* [vedi box 'Strategia di ruolo'], che meglio di altri ha unito la complessità degli strategici in tempo reale alle caratteristiche tipiche dei giochi di ruolo occidentali. In questo titolo il giocatore ha la facoltà di creare il proprio personaggio scegliendone caratteristiche e abilità, vedendolo crescere di livello mentre si gestisce la raccolta di

STRATEGIA DI RUOLO

La fusione di generi paga: *SpellForce*, strategico ibridato con le convenzioni dei GdR di stampo occidentale, è stato ben accolto dal pubblico nostrano, come spiega il junior product manager Sergio Porcellini di Koch Media.

Parliamo di *SpellForce*. Unire un gioco di ruolo vero e proprio a uno strategico è un'iniziativa che potremmo definire quasi unica. Potreste dire cosa rappresenta questa serie particolare per voi, nel mercato italiano?
La serie di *SpellForce* è attualmente in catalogo con il capitolo *SpellForce 2: Shadow Wars*, con la Gold Edition del secondo *SpellForce* e con l'edizione budget di *SpellForce: The Order of Dawn*. Questo dimostra la forza e l'appeal di un brand che ha saputo ritagliarsi un notevole margine nel mercato italiano. *SpellForce* è infatti una saga che ci ha dato grandi soddisfazioni fin dal primo lancio sul mercato, e che ha portato i ragazzi dello studio Phenomic agli onori della cronaca. Sappiamo che quello degli RTS è un genere molto affollato. Abbiamo ritenuto che il mercato avrebbe accolto positivamente un titolo che, per le sue caratteristiche da GdR, segnava un punto di svolta, dimostrando quanto sia ancora possibile innovare tra gli strategici, pur senza perdere la propria identità. I risultati hanno confermato proprio che il pubblico ha gradito questa svolta.

Il primo gioco si incentrava sui guerrieri delle rune, mentre il secondo ha spostato la sua attenzione sugli affascinanti Shaikan, umani con sangue di drago nelle vene. È stata una scelta meramente stilistica o possiamo aspettarci una nuova variazione nei prossimi titoli?
La scelta di apportare variazioni e nuove introduzioni all'interno di brand famosi è sempre guidata dall'esigenza di presentare prodotti con grande appeal. Quando si decide di sviluppare e pubblicare un nuovo titolo, si vuole soddisfare il maggior numero possibile di aspettative del target. I precedenti episodi della saga di *SpellForce* hanno dimostrato quanto qualità e innovazione siano fondamentali e appaghino l'utenza. Ragion per cui ci possiamo aspettare di mantenere le stesse scelte strategiche e la stessa direzione di crescita e miglioramento per eventuali nuovi capitoli della saga.

Con *Warhammer: Mark of Chaos* avete trasposto un sistema di regole e combattimento pensato per miniature in uno in tempo reale per computer. Ci sono state particolari difficoltà? In che modo vi siete mossi per attirare sia gli appassionati dell'originale wargame da tavolo sia i giocatori per computer?
Quando ci hanno presentato il gioco siamo stati sicuri delle sue potenzialità. Poiché il titolo è fedele all'esperienza del gioco da tavolo, abbiamo cercato di enfatizzare questa caratteristica e di promuovere iniziative in collaborazione con Games Workshop. Per esempio sono stati portati avanti contest e attività nelle catene della casa inglese. Games Workshop ha messo a disposizione i campioni del gioco base e lo staff dei suoi negozi per lezioni di pittura a chiunque desiderasse provare il videogioco. I risultati sono stati ottimi, coinvolgendo appassionati e non, e ci aspettiamo, con il prossimo lancio del nuovo add-on *Warhammer: Battle March*, previsto per PC a marzo, e soprattutto della versione su Xbox 360, altrettanti validi riscontri positivi.

LA SERIE DI *BATTLEZONE* È FINORA L'UNICA AD AVER UNITO CON SUCCESSO LE MECCANICHE DEGLI RTS ALLA POSSIBILITÀ DI COMBATTERE IN PRIMA PERSONA

risorse e truppe più numerose, sebbene decisamente meno potenti, si occupano degli scontri campali a cui comunque il personaggio del giocatore può prendere parte.

In questi due esempi l'unione dei generi è piuttosto bilanciata, dividendo in parti uguali le fasi strategiche o di gioco di ruolo/sparatutto. Vi è però tutta una serie di giochi che, pur non arrivando a essere strategici veri e propri, presentano tracce tali da renderli degni di nota, e potrebbero rappresentare un ottimo 'biglietto di ingresso' per chi non ha mai provato il genere per avvicinarsi e conoscerlo, prima di passare a titoli più complessi. Tra tutti spiccano la serie di *Dynasty Warriors* e la sorella *Samurai Warriors*, che mettono il giocatore all'interno di battaglie campali nell'antica Cina o nel Giappone medioevale. In realtà, tuttavia, titoli del genere hanno poco a che spartire con la strategia, sebbene il sesto capitolo di *Dynasty Warriors* [vedi pagina 036] favorisca l'elaborazione tattica delle opzioni a disposizione).

Il futuro del genere si prospetta piuttosto roseo, con titoli che promettono di mantenere la qualità raggiunta negli ultimi anni, quando non ancora migliorandola. Tra tutti spiccano il promettente *EndWar* (vedi Game Pro 009), targato Ubisoft e recente la prestigiosa firma di Tom Clancy, che dovrebbe permettere di avere una realistica implementazione di dati reali sulle armi con le tipiche meccaniche degli strategici, o il prossimo *Civilization Revolution* che dovrebbe portare la famosa serie di strategici per computer anche sulle console di nuova generazione, con un gameplay solo leggermente semplificato rispetto all'originale, permettendo a tutta una nuova generazione di giocatori di sperimentare la sindrome "solo un altro turno, poi chiudo" che ha condannato tanti utenti PC a chiedersi come hanno fatto a farsi le tre di notte tanto rapidamente.

U.S. Gam

POLITICAMENTE SCORRETTO

Anno nuovo, vita nuova: il detto vale anche per il territorio nordamericano, dove le promesse e gli argomenti di interesse per il 2008 sono tanti. Oltre che un anno bisestile (evento che, a detta degli americani, porta una enorme sfortuna), sarà sicuramente un anno sportivo: i pochi appassionati di calcio statunitensi, che hanno già iniziato a documentarsi sui migliori canali satellitari a cui collegarsi per seguire le partite del campionato Euro 2008, saranno sopraffatti numericamente dalla schiera di 'spettatori olimpici' disposti a scombussolare i propri bioritmi pur di seguire l'evento di Pechino con una differenza oraria di sedici ore. È facile prevedere discrete vendite di *Beijing 2008*, il gioco ufficiale che Sega ha dedicato appunto alle Olimpiadi, mentre l'altro lavoro più disimpegnato della compagnia, *Mario & Sonic at the Olympic Games*, resta bellamente invenduto sugli scaffali fin dalla sua uscita a novembre.

A vincere perfino sullo sport, però, è la politica: siamo in un anno di elezioni presidenziali, le primarie sono già iniziate in molti Stati e la voglia di cambiamento è tangibile nell'aria. La televisione è quotidianamente invasa da dibattiti più o meno seri, che vanno dall'interesse verso i problemi sociali all'abilità delle rispettive first-lady di sfornare una dignitosa torta di mele. Ce n'è abbastanza, insomma, per attirare l'interesse anche di chi normalmente dalla politica si tiene lontano, soprattutto perché in questi casi nemmeno i videogiochi vengono risparmiati. In periodi di polemica così accesa ogni argomento rappresenta un pretesto valido per attirare elettori dalla propria parte: come non conquistarsi, quindi, i voti dei tanti bigottissimi genitori americani, costantemente preoccupati che il passatempo preferito dei propri figli possa essere la strada più veloce verso un inquietante futuro criminale e un carcere di massima sicurezza?

A poche settimane dall'inizio del nuovo anno, *Bully* è già un argomento caldo. Il gioco Rockstar si prepara all'uscita nei negozi nelle nuove versioni Xbox 360 e Wii, attirando su di sé le ire delle associazioni anti-bullismo americane, che lo accusano di incoraggiare la violenza nelle scuole. Sembra un déjà-vu: come era già successo in occasione del lancio del gioco originale per PS2, i suoi detrattori parlano per sentito dire, non si preoccupano di documentarsi, né tantomeno sembrano accorgersi che il protagonista Jimmy non è il bullo del titolo, ma piuttosto uno che i torti li mette a posto. Come sempre, il nome Rockstar è garanzia di scandalo: il solo pronunciarlo è sufficiente a scatenare un coro di proteste indignate da parte di insegnanti, genitori, psicologi e politici. E, diciamolo pure, la cosa non fa che giocare a vantaggio della stessa compagnia, i cui introiti subiscono un'impennata ogni volta che una nuova polemica attira l'attenzione dei media.

Jeff Brown, vice presidente delle comunicazioni di Electronic Arts, specifica che la sua lettera non costituisce una minaccia legale, ma chiede che sia fatta chiarezza sulla vicenda di *Mass Effect*

Se *Bully* non è una novità, *Mass Effect* lo è di certo: chi avrebbe mai pensato che ci si potesse scagliare perfino contro un GdR? E invece l'ultimo successo della BioWare ha scatenato un vero e proprio vespaio, che ha portato a critiche paradossali come quella che definisce il gioco "un esempio di sodomia customizzabile". L'incredibile affermazione è apparsa sulle pagine del sito web conservatore Townhall.com, sotto il discutibile titolo di "La corsa alla presidenza si chiama Sex-Box". Il suo autore si rivolge apertamente ai candidati alla Casa Bianca, invitandoli a celebrare il loro primo giorno da presidente degli Stati Uniti mettendo al bando BioWare e varando una speciale legge in favore della censura dei videogiochi. Innumerevoli sono state le lettere di protesta inviate al sito web e all'autore dell'articolo, il quale ha dovuto ritrattare molte delle posizioni prese precedentemente e porgere le sue scuse al pubblico, ammettendo di non essersi documentato abbastanza sull'argomento. L'articolo è stato poi cancellato dal sito, ma il danno era ormai fatto e altri media erano pronti a cogliere l'ennesima occasione per denigrare una forma di intrattenimento a cui ancora non riescono a riconoscere la giusta maturità di espressione.

Lo scottante argomento della presunta pornografia in *Mass Effect* non poteva che fare gola a un canale come Fox News, abituato a fare dello scandalo la sua carta vincente. Il reportage era opportunamente intitolato "SeXbox? Un nuovo videogioco mostra atti sessuali e nudo integrale". La bionda presentatrice esordiva spiegando al pubblico il potenziale di pericolosità di *Mass Effect*, un gioco che a suo avviso lascerebbe bambini e adolescenti liberi di scegliere i propri partner sessuali e di lanciarsi con loro in attività virtuali poco adatte ai minori. La sua teoria era avvalorata dalle parole della prima ospite del programma, la psicologa Cooper Lawrence, autrice di libri sulla ricerca del partner quali "Come trovare l'uomo giusto in cinque facili passi" e "Conoscilo, sposalo e tieniti i gioielli" (traduco liberamente dall'inglese, visto che l'Italia è stata fortunatamente graziata dalla loro pubblicazione). L'arduo compito di contrastare l'opinione di questa eminente personalità era affidato a Geoff Keighley, giornalista di vecchia data ben noto ai videogiocatori americani per essere il presentatore del programma televisivo Game Head, in onda su Spike TV.

Lo scambio di battute tra i due merita di essere riportato in versione integrale:
Lawrence: "Ecco come questo gioco vede le donne: semplici corpi, oggetti del desiderio senza alcun altro valore. Ed è un uomo a decidere con quante donne vuole avere rapporti".
Keighley: "Questo è assolutamente falso. In *Mass Effect* i giocatori possono scegliere se interpretare un uomo o una donna. Lei ha mai provato questo titolo, almeno per cinque minuti?"
Lawrence: "[ridacchiando] No..."
Keighley: "È stato detto che nel gioco ci sono nudi integrali, ma anche questo è falso: si vede parzialmente il seno di un'aliena ed è una situazione che dura pochi istanti, a fronte di un'esperienza di gioco di oltre trenta ore. Si sviluppano rapporti interpersonali, ci si innamora, e queste situazioni possono perfino essere evitate dai **giocatori** non interessati".

ocracy

a cura della nostra inviata dagli Stati Uniti **Elisa "Aelys" Di Fiore**

Lawrence: "Tesoro, le ricerche dicono che i ragazzini che amano i videogiochi non riescono a distinguere la realtà da ciò che vedono sullo schermo".

Wow. Essere chiamati "tesoro" in diretta dall'autrice di "Conoscilo, sposalo e tieniti i gioielli" è un'esperienza che vale la pena di raccontare ai propri nipoti. Il dibattito si è chiuso con il commento degli altri giornalisti presenti in studio, che condannavano il fatto che *Mass Effect* fosse così facilmente accessibile a giocatori pre-adolescenti. La nota incredibile è che a nessuno è venuto in mente di menzionare che il gioco è stato pubblicato negli Stati Uniti con il bollino 'M' da parte della ESRB, l'equivalente americano del PEGI in Europa. Secondo il criterio di giudizio di questa associazione, 'M' significa 'Mature', ovvero adatto a giocatori dai 17 anni in su, e in quanto tale non può essere venduto a nessun acquirente nato dopo il 1991.

> "Tesoro, le ricerche dicono che i ragazzini che amano i videogiochi non riescono a distinguere la realtà da ciò che vedono sullo schermo"

Immediata è stata la risposta di Electronic Arts, che ha inviato una lettera alla redazione di Fox News in difesa del lavoro svolto da BioWare. Jeff Brown, vice presidente delle comunicazioni per il colosso EA, ha esordito spiegando che quanto visto in *Mass Effect* non è certo più scandaloso di alcune delle scene che vanno normalmente in onda nei programmi televisivi di prima serata: "Chiunque abbia visto un episodio dei Griffin o di The O.C. saprà che le situazioni a sfondo sessuale viste in queste serie possono essere ben più esplicite di quelle contenute in *Mass Effect*". Il tono diventa poi più minaccioso quando Brown chiede che Fox News si scusi per il tono adottato nel parlare del videogioco: "Il servizio televisivo in questione insulta gli uomini e le donne che hanno trascorso anni nella creazione di quello che è universalmente ritenuto dalla critica un prodotto di alto livello artistico. Ma, poiché i videogiochi allontanano un numero sempre maggiore di spettatori dalla televisione, siamo preparati ad assistere a un aumento dei programmi TV tesi a mettere in guardia i genitori dall'influenza corruttrice dell'intrattenimento interattivo".

La vicenda continua a svilupparsi giorno dopo giorno: in seguito alla lettera ricevuta, la redazione di Fox News si è affrettata a specificare di aver invitato un rappresentante di Electronic Arts nei suoi studi televisivi per chiarire la questione, ma di aver ottenuto un netto rifiuto da parte della compagnia. Nel frattempo Cooper Lawrence, intervistata nientemeno che dal quotidiano New York Times, ha dichiarato di aver parlato a sproposito quando ha accusato *Mass Effect* di pornografia. La psicologa ha ammesso candidamente di non aver mai visto il gioco in questione prima di prendere parte al servizio televisivo, ma di aver riferito quanto le era stato detto dai suoi autori: solo a incidente avvenuto ha deciso di riparare a questa mancanza, accorgendosi poi che la scena incriminata ha contenuti sessuali decisamente meno espliciti rispetto a una qualsiasi puntata di Lost. Non è mai troppo tardi per le scuse ufficiali, ma questa volta sospettiamo che ad affrettarne l'arrivo siano state le ire di alcune migliaia di videogiocatori americani, così arrabbiati da aver intasato con commenti negativi le pagine di Amazon.com dedicate ai libri scritti da Lawrence...

Quel che appare chiaramente da questa vicenda non è tanto la disinformazione di alcuni ambienti politici e giornalistici rispetto alla cultura dei videogiochi, su cui avevamo ben pochi dubbi. L'aspetto sorprendente è piuttosto il potere persuasivo di una categoria compatta come quella dei videogiocatori, in grado di costringere alle scuse diverse personalità pubbliche nel corso di una sola, accesissima settimana. È a forze come questa che ci si dovrà affidare quando il dibattito sui videogiochi si farà ancora più infuocato nel corso di questo anno elettorale pieno di colpi di scena, in cui da una parte le compagnie produttrici di videogiochi cercano di crearsi una posizione in Parlamento, dall'altra le associazioni dei genitori minacciano di rendere la vita impossibile a qualunque politico appoggi apertamente questa forma di intrattenimento. Sarà un anno di accese battaglie per i giocatori, ma come non raccogliere la sfida?

TUTTO lo scibile di XBOX 360 in un'IMPERDIBILE guida!

In edicola

Review

La rubrica che vi svela se un gioco è bello

092 **Burnout Paradise**
360, PS3

094 **No More Heroes**
Wii

096 **Frontlines: Fuel of War**
360, PC

097 **Fantasy Wars**
PC

097 **Cid the Dummy**
DS, PC, PS2, PSP, Wii

098 **Kingdom Under Fire: Circle of Doom**
360, PC

099 **Final Fantasy XII: Revenant Wings**
DS

100 **Geometry Wars Galaxies**
Wii, DS

101 **NiGHTS: Journey of Dreams**
Wii

102 **R-Type Tactics**
PSP

102 **Universe at War**
PC

103 **Pain**
PS3

103 **Speedball 2 Tournament**
PC

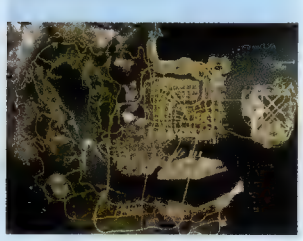
104 **Syphon Filter: Logan's Shadow**
PSP

104 **Soldier of Fortune: Payback**
360, PC, PS3

105 **Dragon Quest Monsters: Joker**
DS

I più giocati da **Game Pro**

Burnout Paradise



Abbiamo rinunciato alla tracklist musicale personalizzabile per barattarla con il controllo via Dual Shock 3. Ad ogni modo, la città creata da Criterion ha lasciato Game Pro stupefatta
PS3, EA

Advance Wars: Dark Conflict

Via gli artwork colorati e "kiddie", ora si fa sul serio, finalmente. Quale che sia il motivo di questa scelta da parte di Intelligent Systems, il gioco è straordinario
DS, NINTENDO

Cave Story

Curato, frenetico e trascinante. E difficile, dannatamente difficile. Un omaggio 'indie' a *Metroid* e *Mega Man* che non ha nulla da invidiare ai suoi fratelli maggiori
PC, STUDIO PIXEL

Dritti nel melting pot

Ci stiamo dirigendo verso un futuro di generi ibridi?

Se doveste definire con un massimo di tre parole *Burnout Paradise* o *No More Heroes* che indicazione di genere utilizzereste? Come conciliare la loro classificazione sfuggente col bisogno di comunicare al pubblico la natura di ogni prodotto?

Il mondo diventa sempre più complesso. Questo assunto, già vero per la realtà di tutti i giorni, lo è ancor di più in ambito videoludico. La classificazione per genere, retaggio di un'epoca in cui erano le limitazioni della tecnologia e della programmazione a stabilire la singola azione da compiere o l'unico obiettivo da conseguire, genera dubbi sulla collocazione dell'opera occasionalmente eclettica che cerca con tutte le forze di sottrarsi all'ingabbiamento in un set di regole predefinito e crea col tempo ulteriori suddivisioni nel tentativo di racchiudere ogni singolo filone e variante. Un problema di cui già si discuteva dieci anni fa. Ma oggi? Oggi, ovviamente, la situazione è molto più ingarbugliata.

Burnout Paradise, il titolo su cui si apre (alla grande, se ci è concesso) lo spazio delle recensioni di questo mese, dimostra che nemmeno un genere 'scontato' come il racing è più al sicuro dalla contaminazione sfrenata: una grande città, fitta di strade da percorrere a duecento chilometri orari senza soluzione di continuità, accettando le sfide una dopo l'altra, privi di qualsivoglia navigatore e della benché minima possibilità di ritentare *on the fly* una gara andata alle ortiche. Un'esperienza che sarebbe riduttivo definire semplicemente 'di corse'. *No More Heroes* rincara la dose togliendo beffardamente ogni punto di riferimento da sotto i piedi del giocatore, e il fatto che sia stato pubblicizzato come un simil-*GTA* non fa che aumentare il rischio che se ne fraintendano le intenzioni. Quando l'incasellamento fallisce, ecco che per rimediare si tentano i paragoni, singoli o multipli, con altri titoli vicini per gameplay o tono generale, paragoni che buttano in un gran calderone anche titoli che tra loro nulla hanno a che vedere solo per tentare di spiegare esattamente 'cos'è' quella strana bestia che tenete tra le mani.

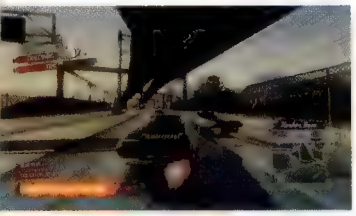
Il rischio in questo caso è per l'appunto che si comunichi all'esterno un'idea errata o semplicemente imprecisa dell'opera, deludendo acquirenti e fan del genere che non ritroveranno ciò che si attendevano. Schedare, classificare e generalizzare, in sé, dovrebbe servire a semplificare il complesso, non a farsi oggetto d'infiniti dibattiti. E se lasciassimo liberi i giochi 'action con una punta di simulazione gestionale' o 'GdR con sistema di combattimento stile shooter' di essere semplicemente quel che sono? Sempre meglio di trovarsi con un gioco fatto solo per spuntare svogliatamente tutte le voci di un'ipotetica checklist del genere X.

Virginia Petrarca

Guida al sistema di valutazione di **Game Pro:**
1 = uno, 2 = due, 3 = tre, 4 = quattro, 5 = cinque, 6 = sei, 7 = sette, 8 = otto, 9 = nove, 10 = dieci

BURNOUT PARADISE

FORMATO: 360, PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: EA SVILUPPO: CRITERION GAMES



Burnout* vince il premio 'scelta lapalissiana della sountrack' per essere il primo gioco dai tempi di *Road Rash* a includere Rusty Cage dei Soundgarden. Oltre ad altre 39 tracce su licenza, il gioco presenta tutte le musiche create *ad hoc* per i primi tre *Burnout

Se il Web 2.0 definisce uno spartiacque per la comunicazione online dove linguaggio e regole vengono compresi istintivamente, dove l'amicizia è a un solo click di distanza e l'idea di comunità è dappertutto, allora *Burnout Paradise* può essere considerato un gioco Multiplayer 2.0. La sua conoscenza di come le persone si confrontano sia online che offline, competitivamente e con nonchalance, è senza pari, e il passaggio tra questi stati di gioco è quasi impeccabile. Mai spericolatezza e superiore perizia, yin e yang dei lavori Criterion, si sono scontrate con effetti tanto stupefacenti.

Per uno studio che lavora sempre velocissimamente, è stato un lavoro insolitamente lungo e costoso. Ma il risultato finale, un mix free-roaming di hub e tracciati da corsa chiamato Paradise City, ripaga ogni ora e centesimo spesi per produrlo. Il discontinuo alternarsi di menu e gioco, quasi comicamente dannoso nel secondo episodio, è stato sostituito da un'esperienza *Burnout* persistente che ha inizio quando impugnate il pad e non termina finché, dopo dozzine di incidenti, record tentati e ottenuti e sfide completate, non lo poserete.

Ciascuno dei 120 incroci presenti offre un evento, che potrete accettare rallentando e spingendo assieme freno e acceleratore. Alcuni sono tradizionali, come Race e Road Rage, mentre altri sono del tutto nuovi, come gli Stunt Run a punteggi e il Marked Man, un inseguimento a checkpoint. La modalità Crash è scivolata nell'azione principale sotto il nome di Showtime e vi trasformerà in una mina vagante quando e dove vorrete, cumulando il punteggio finché il caos infuria indisturbato sullo schermo. Un colpo al D-pad e fino a otto giocatori vi raggiungeranno sulla mappa pronti ad affrontare oltre 300 sfide cooperative, dalle gare di stunt alle prove d'abilità per finire con veri e propri party game. Alcuni sono fortemente agonistici e le sfide godono di un proprio set di opzioni, invitandovi a tracciare il vostro percorso personale sulla mappa.

Paradise, in questo senso, ha pochi aspetti negativi e tanti estremamente positivi. Criterion ha iniettato nel suo pargolo dosi generose di *Need For Speed: Most Wanted*, *Test Drive Unlimited* e *Midtown Madness 3*, dando vita a un *Burnout* camaleontico che spazza via qualunque possibile critica. Se non vi piace ciò che si cela dietro un particolare angolo, basterà passare al successivo, magari segnando anche qualche punto nel processo. Oppure, magari, si cederà alle eterne distrazioni delle sua modalità online, al desiderio di esplorare oltre 400 chilometri di strada o di confrontarsi con le tante leaderboard specifiche che si associano a ogni disciplina.

L'ordinata disposizione a scacchiera delle strade, che si aprono in carreggiate vaste e sinuose man mano che ci si allontana dal centro urbano, rischierà costantemente di disorientare i tradizionalisti di *Burnout*. Ciò aggiunge al già noto, nervoso 'corri e schiva' la necessità di orizzontarsi, poiché un incrocio mancato potrebbe rivelarsi tanto un colpo di fortuna quanto un madornale errore. Non vi sarà alcun restart istantaneo, solo un lungo tragitto a ritroso o qualche alternativa nelle vicinanze, e solo dopo ore di esplorazione imparerete a muovervi. Ma poiché questo è un gioco fatto per durare (e sostanziosamente costruito su alcuni degli iter preesistenti di *Burnout*), crearsi una mappa mentale non dovrebbe essere difficile. Tuttavia, se ancora non vi alletta la vita del tassista spericolato, le gare online possono essere lineari quanto lo desiderate.

Grazie a un qualche inesplicabile miracolo di design, qualsiasi percorso intraprendiate vi ricondurrà senza errore alla classica esperienza di *Burnout*: occhi fissati sul punto di fuga e la macchina lanciata a tutta velocità contro le vetture che si frappongono tra voi e lui. Gettatevi in avvitamento giù da un ponte, volate da un cavalcavia, rimbalzate giù per il fianco di una montagna atterrando con una letale inversione a U e troverete ad attendervi sempre la stessa scena: il traffico, il lontano orizzonte e la sfida perenne che deriva da essi.

Le foto segnaletiche sono una grande idea: immortalano rispettivamente il sorriso compiaciuto e la smorfia di chi ha eseguito e subito un Takedown e si accompagnano ai record nel profilo

> Grazie ai miracoli del design, qualsiasi percorso intraprendiate vi ricondurrà senza errore alla classica esperienza di *Burnout*

Gli adepti della console war avranno molto di cui discutere, dato che ogni versione ha i suoi vantaggi. Su PS3 il gioco ha un aspetto migliore, mentre la controparte per 360 gode di soundtrack personalizzabile. Tuttavia, il supporto online è stupefacente in entrambi i casi

Ogni nuova auto è inizialmente guidata da un'IA fuori di testa e sfreccia per Paradise City. Basterà un Takedown per farla finire nel vostro sfasciacarrozze, pronta per essere presa e riparata. Come al solito, i veicoli spaziano dai camion alle supercar

Paradise è pieno di elementi che si potrebbero chiamare 'scopribili' più che 'collezionabili': si tratta di punti d'interesse che vengono registrati nel vostro profilo. Procedura superflua, dal momento che le miriadi di scorciatoie, di cancelli da sfondare e di tabelloni pubblicitari distruttibili sono parte integrante del gioco stesso. È comunque cibo per il drogato di Obiettivi che è in ogni possessore di 360

Le vetture sono ora classificate per disciplina, oltre che per il loro tipo: le stunt car possono usare il boost ogni volta che viene acquisito, mentre le speed car ereditano la barra senza compromessi dei primi giochi

Non troverete più la vena punk che infestava *Takedown* e *Revenge*: *Paradise* è più passivo e rassicurante, e tale atteggiamento si riflette nel pacato e quasi simpatico DJ Atomika, i cui commenti accompagnano la selezione delle tracce musicali. Infine, la sensazione di rivalità scompare del tutto nella ricreativa modalità Freeburn. Questa particolare forma di co-op online, nella quale un giocatore sceglie le sfide e tutti collaborano per il raggiungimento degli obiettivi, è tanto disarmante che anche dei perfetti sconosciuti si sentiranno amici. Se questo non è un passo avanti per il gioco online, cos'altro può esserlo?

Pochi sono i problemi che davvero minano *Paradise*, e molti, tra i quali l'assenza del restart istantaneo, sono puramente questione di gusti. Qualcuno amerà le continue occasioni di distrazione e l'archiviazione dell'ossessione per le medaglie, altri di certo storceranno il naso. Inoltre, poiché nulla è incongruo a Paradise City, non troverete le escursioni esotiche dei titoli precedenti, nessuna Eastern Bay o Eternal City, né vi saranno nebbie eteree attorno a Crystal Summit o repentini cambi meteorologici o di orario. Laddove *Revenge* ha provato ad avvicinarsi troppo alla radiosità di *OutRun* e *Ridge Racer*, questo capitolo si ritira verso qualcosa di più simile alla Rockport di *Most Wanted*. E in single player, dove le opzioni di personalizzazione sono relativamente deboli, non v'è alcuna indicazione (o emulazione) dello splendore del gioco online.

Ma nulla di tutto ciò importa. Quando Criterion osa, tutti vincono, e questo è ad oggi il suo titolo più coraggioso. Piuttosto che proseguire in un vicolo cieco, preferendo l'intensità all'innovazione, *Paradise* trasforma l'azione in una corsa senza fine, e le possibilità, sia per gli amanti delle corse arcade che delle battaglie, aumentano ora dopo ora. È difficile non considerarlo come l'inizio di una nuova era, ma in realtà potrebbe essere l'ultimo *Burnout* di cui avrete mai bisogno. **[9]**

Smash TV

Gli incidenti in *Burnout Paradise* sono i migliori che si siano mai visti, e sono talmente sofisticati da giocarsi tutti unicamente sul punto dell'impatto. Il moto si ritorce visibilmente su ruote, telaio e vetri, piegando le portiere e lanciando il parabrezza in mezzo alla strada. Inoltre, i 75 veicoli godono ora di un reale peso, il quale influenzerà drasticamente i danni subiti. A corredare il tutto vi è una nuova gamma di opzioni per la telecamera, molte delle quali sembrano ereditate da Michael Bay, inclusi particolari tipi di tremolio e blur. L'ambiziosa opzione di condivisione dei replay introdotta da *Burnout Revenge* su 360 è ora assente, di sicuro per buone ragioni tecniche. Per carità, non che qualcuno la usasse davvero.

NO MORE HEROES

FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE (JP), FEBBRAIO (USA), TBA (PAL) PUBLISHER: RISING STAR GAMES SVILUPPO: GRASSHOPPER MANUFACTURE

Gli scontri coi boss raramente deludono, e ognuno è preceduto da dialoghi eccellenti che sfoggiano i tocchi innovativi ed eccentrici che Grassoppher ha mutuato dall'esempio di *Metal Gear Solid*

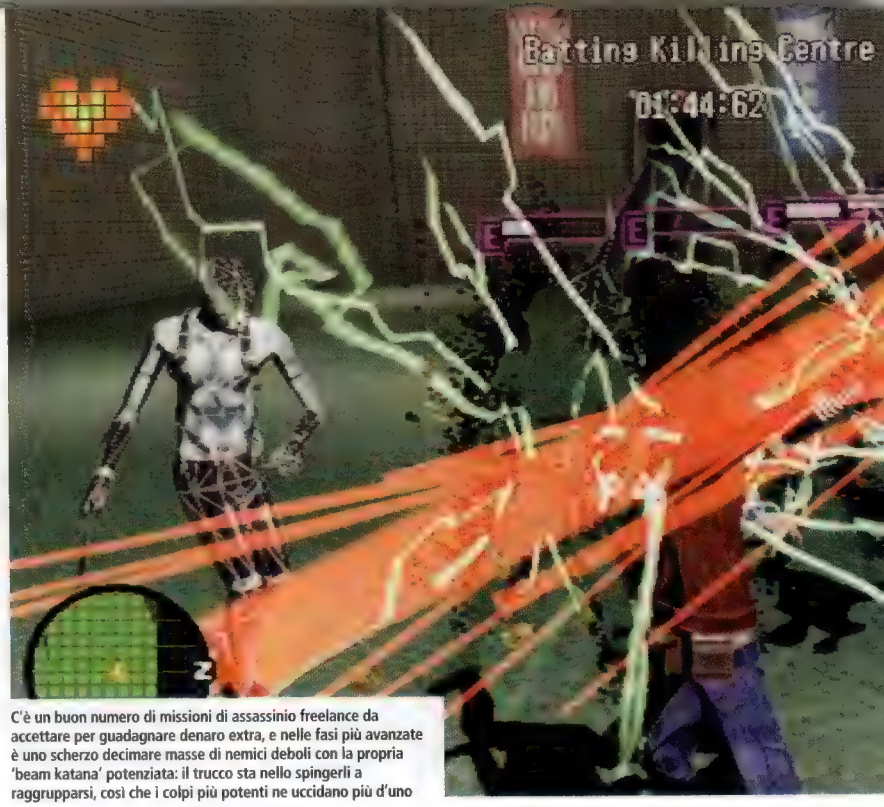
Quando si carica *No More Heroes*, il logo di Grasshopper appare sullo schermo con impressa la dicitura 'Punk's Not Dead!' ['Il punk non è morto!']. Un momento comico, insistente quasi fino alla disperazione e dal sentore vagamente banale, ma perfettamente adatto a *No More Heroes*, un gioco che riconcilia ribellione e spade laser con quell'aria di inconfutabilità che solitamente si associa alle grandi verità della vita. È una visione singolare quella che vi si trova, tra lo script che scherza nella stessa frase su emozioni e toilette e le missioni che zigzagano tra pazzia e mondanità, e il suo più grande successo è la riuscita fusione di qualità tanto divergenti tra loro in un tutto coerente. È il titolo che Suda 51 e Grasshopper avevano sempre minacciato di voler fare, ma che finora non avevano mai consegnato nelle nostre mani.

> I boss sono una meravigliosa collezione di freak, e i combattimenti contro di loro hanno un retrogusto di *Metal Gear Solid*

La moto sembra inizialmente avere una gamma di movimenti ristretta, ed è vagamente scomoda da usare. Una volta che le sue particolarità saranno capite appieno, però, la si scoprirà un inestimabile mezzo di trasporto per il mondo di *NMH*, e le sue piccole mosse segrete e i trick sono molto divertenti. Col procedere della storia si rivelerà utile in modi diversi dal mero trasporto

Tutto comincia con Travis Touchdown che si imbatte in una spada laser e la usa per uccidere un assassino locale su richiesta di una bella ragazza da cui vuole disperatamente farsi notare, il che lo pone sul sentiero dello scontro con altri undici killer. Il gioco ruota attorno a queste 11 missioni, nel mezzo di ognuna delle quali Travis potrà attraversare una città-hub sulla sua enorme moto alla ricerca di impieghi remunerativi o di incarichi da assassino. Il mondo e i personaggi che lo animano sono sbilenche parodie che conciliano le loro funzioni ludiche tra calorosi consigli e un doppiaggio bizzarro. La cittadina è elementare a dir poco e verrà fraintesa da molti come un tentativo di imitare *GTA*, ma si tratta in realtà di uno spazio molto meno ambizioso e più compatto che si concentra sulle minuzie della vita di Travis: gli unici punti d'interesse per lui e il giocatore saranno i bar, i negozi di abbigliamento, il suo strano amico, forse la palestra e infine il centro di collocamento.

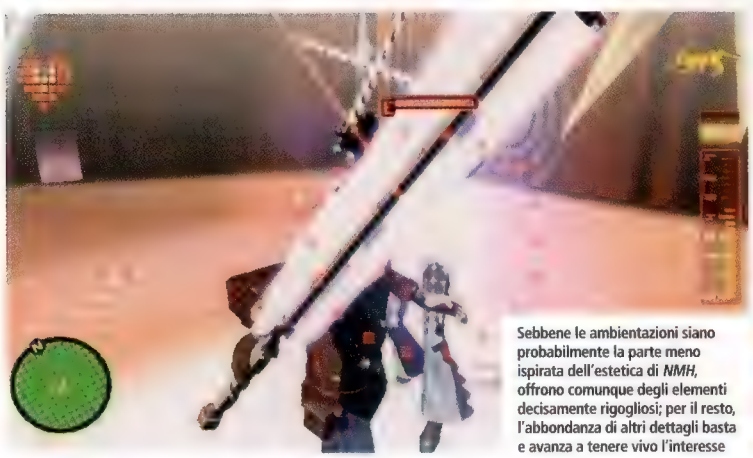
Una sorpresa fondamentale si cela in questa parte di *No More Heroes*: pur piena di eventi e distrazioni, osa addirittura provare ad annoiare il giocatore. I lavori part-time dipendono dall'apprendimento della tecnica di ognuno prima ancora che dal fare di più nel minor tempo possibile, e fanno di prosaicità virtù utilizzando ridicoli font a 8-bit che strombazzano la vostra qualifica di 'Raccoglitore di noci di cocco' o 'Tagliaerbe' mentre il capo si piazza lì, braccia conserte, a vedere "l'uomo di terza classe" sudare per lui. Dopo tre minuti, viene il sospetto che Grasshopper abbia misurato esattamente quanto a lungo si possa sopportare un compito ripetitivo e si sia fermata appena sull'orlo dell'eccesso.



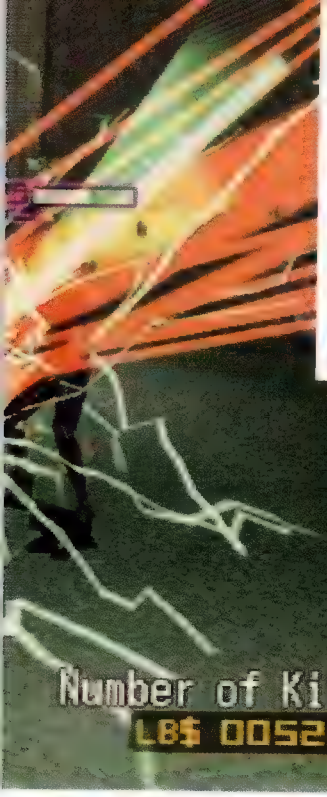
C'è un buon numero di missioni di assassinio freelance da accettare per guadagnare denaro extra, e nelle fasi più avanzate è uno scherzo decimare masse di nemici deboli con la propria 'beam katana' potenziata: il trucco sta nello spingerli a raggrupparsi, così che i colpi più potenti ne uccidano più d'uno

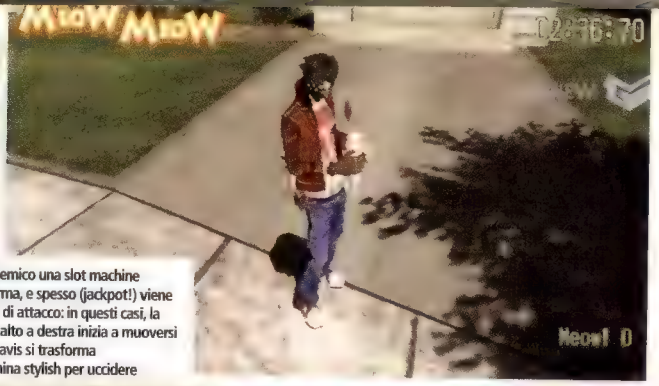
Il motivo per cui il tutto non diventa noioso è che il gioco nella sua interezza altera costantemente il ritmo delle sfide. Le missioni di combattimento, che appariranno inizialmente ripetitive, riescono invece a introdurre le basi del gioco per poi esplorare varie possibilità. La struttura è semplice: Travis attraversa una locazione e sconfigge i nemici venti a venti prima di giungere all'obiettivo principale, utilizzando la spada con la pressione del pulsante A, mentre pugni e calci vengono attivati con B. Gli attacchi dipendono inoltre dalle schivate, dalla propria posizione relativamente al nemico e dall'angolazione con cui si impugna il Remote, oltre che, quando si deve finire l'avversario, dai movimenti eseguiti col controller. L'ottenimento di una nuova spada laser modifica l'intero parco mosse di Travis tanto in stile quanto in efficacia. E così, quello che inizialmente sembra un sistema limitato rivela una tale varietà sotto la superficie da poter essere padroneggiato fino a rendere innocui nemici prima apparentemente imbattibili.

Al di là di questo, i livelli più avanzati mescolano la natura del combattimento a un livello che ha dello schizofrenico: oltre alle variazioni di ambientazione e boss si dovrà combattere di lato, dall'alto e sottosopra, oltre a conquistare Great White Giant Glastonbury (lasceremo al giocatore il piacere di scoprire di che cosa si tratti). I boss stessi, poi, sono una meravigliosa collezione di freak e tipi eccentrici, e i combattimenti contro di loro hanno un retrogusto di *Metal Gear Solid*. La tendenza di quel gioco ad abbattere la barriera dello schermo diventa qui non meno di una voragine: i personaggi escono ed entrano liberamente dai loro ruoli per commentare

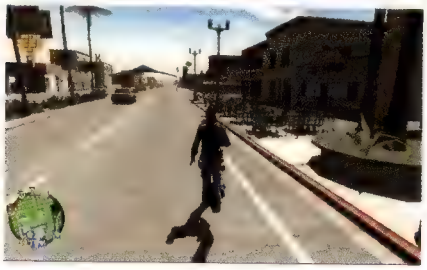


Sebbene le ambientazioni siano probabilmente la parte meno ispirata dell'estetica di *NMH*, offrono comunque degli elementi decisamente rigogliosi; per il resto, l'abbondanza di altri dettagli basta e avanza a tenere vivo l'interesse





Ogni volta che si uccide un nemico una slot machine appare per un istante e si ferma, e spesso (jackpot!) viene attivata una nuova modalità di attacco: in questi casi, la sensuale tigre nell'angolo in alto a destra inizia a muoversi verso un obiettivo, mentre Travis si trasforma essenzialmente in una macchina stylish per uccidere



l'azione, e mentre *No More Heroes* raggiunge il suo climax i risvolti diventano mano a mano più assurdi e il 'gioco' diventa parte della storia generale. Roba che a volte lascia col fiatone, talmente creativa nell'adozione di piccoli trucchi cinematografici e tanto allegramente contraddittoria di se stessa che è impossibile non esserne risucchiati.

Inutile dire che il look del gioco è in tutto e per tutto tipicamente Grasshopper, dalle istantanee colorate che, accompagnate da un riff di chitarra, segnano i tempi di caricamento, alle figure in cel-shading con cui s'interagisce. Si tratta, e di gran lunga, di uno dei giochi dall'aspetto più bello e caratteristico finora usciti su Wii. Non mancano, però, dei problemi tecnici: il pop-up in città è vistoso e causa l'impatto con alcuni muri invisibili, il framerate crolla occasionalmente e alcuni modelli (soprattutto le auto) sono molto semplici. Eccezione onorevole è l'audio, che prevede un effetto sonoro per quasi ogni cosa presente nel gioco e non manca mai di suonare vagamente comico.

Fra questi elementi disparati, il gioco conserva comunque un tema unificante, forse sorprendente per un titolo Wii: la cultura del videogioco e i giocatori. Andando oltre le stilizzazioni rètro e gli occasionali tributi ad altri titoli approda infatti a un amaro fatalismo su ciò che risiede al di fuori degli eccessi dell'immaginazione: dopo le emozioni pirotecniche di ogni assassinio, Travis torna alla sua stanza di motel e a un paio di messaggi nella segreteria, uno riguardante la mancata restituzione di un film porno dal titolo improbabile e l'altro la quantità di denaro da pagare per il prossimo combattimento.

No More Heroes è una caricatura delle fantasie degli uomini. Prende la vita interiore di una giovane mente, la espande e la fa esplodere. È artificioso, sproporzionato, a volte ridicolo e altre volte familiare, e l'ampiezza delle sue citazioni e la delicatezza con cui tratta persino le fonti più ovvie sono davvero insolite nel mondo dei videogiochi. È un gioco in cui si capisce quanto siano carichi di riferimenti i dialoghi soltanto alla seconda partita, un titolo pieno di microscopici difetti irrilevanti per l'esperienza nel suo complesso, un gioco che sa di essere un gioco e vuole che sappiate che lui sa che voi sapete. Sì, la narrazione avviene principalmente per cut scene, il gameplay è elementare qui e lì e non si tratta affatto di un'opera rivoluzionaria, ma comunque dimostra che i videogiochi possono amare le proprie radici e usare la loro natura di 'gioco' per dar forma alle proprie storie. **[9]**

Il primo lavoro part-time da svolgere sarà raccogliere noci di cocco per un uomo che farà di tutto per assicurarsi che capiate che la noce di cocco è dio. Ma d'altronde, finché è lui a pagare...

Casa dolce casa

Il livello di dettaglio di *NMH* si esplica al meglio nella stanza di motel di Travis, alla quale si torna dopo ogni missione. È possibile trafficare con diversi aspetti della camera, alcuni funzionali (come il guardaroba, che consente di cambiare abito) e altri puramente di contorno, come la possibilità di giocare con un gatto. Ci sono video J-pop da guardare, un muro pieno di trading card (Travis, dopotutto, è un otaku) e un cassetto per le spade laser che ospita anche una selezione di riviste porno (sfortunatamente non consultabili). È tutto parte del convincente ritratto del personaggio di Travis che il gioco dipinge, e un elemento di fascino che per quanto del tutto incidentale gioca un ruolo enorme nell'attrattiva esercitata da *NMH*.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PC USCITA: FEBBRAIO 2008
PUBLISHER: THQ SVILUPPO: KAOS STUDIOS

Frontlines è stato sviluppato sfruttando l'Unreal Engine 3: anche se non privo di incertezze, il risultato finale è comunque molto soddisfacente

Fortunatamente, sarete in grado di distruggere buona parte dell'ambiente, potendo anche abbattere casse e altri elementi utilizzati dai nemici a proprio vantaggio

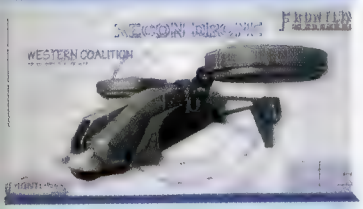
Nonostante le continue controversie legate alla disponibilità di petrolio, in pochi si sono posti il problema di cosa accadrebbe se le intere scorte petrolifere si limitassero a tal punto da far entrare in crisi le maggiori potenze del globo. Ed è su questo fertile terreno narrativo che Kaos Studios ha posto le fondamenta per la trama di *Frontlines: Fuel of War*, immaginando un conflitto ideale su scala mondiale, collocato in un ipotetico 2024, che vede schierarsi la Coalizione Occidentale, composta da Stati Uniti e paesi europei, contro l'Alleanza della Stella Rossa, di cui invece fanno parte Russia e Cina.

Il team di sviluppo è riuscito a mettere a frutto tutta l'esperienza accumulata con *Desert Combat*, celebre mod per *Battlefield 1942*, riprendendo i punti di forza della serie di Digital Illusion, ma, al contempo, ovviando alla mancanza di una solida campagna in singolo. Quest'ultima, benché si basi sulla classica conquista di avamposti, propone obiettivi abbastanza vari da non rendere mai ripetitiva l'esperienza di gioco, mentre la narrazione è accompagnata da numerose scene d'intermezzo in puro stile yankee. L'elemento principale della struttura di gioco, come suggerisce il titolo stesso, è rappresentato dalla linea del fronte: man mano che porterete a termine i diversi obiettivi, questa si sposterà a vostro favore, permettendovi di avanzare e ottenere particolari vantaggi (come veicoli e scorte di munizioni). Proprio per questo, sarà buona cosa meditare sull'ordine degli obiettivi da affrontare, nonostante il giocatore possa muoversi liberamente per l'intera mappa.

Frontlines riesce però a non essere un semplice clone di *Battlefield*, proponendo alcune opzioni tattiche che sembrano prese di sana pianta dalla serie di *Ghost Recon* e che conferiscono una vena più strategica alle diverse missioni. È però bene sottolineare che, nonostante l'IA dei vostri compagni sia estremamente elaborata, questi si limiteranno a darvi supporto senza intromettersi in maniera fastidiosa e senza sterminare tutti i soldati nemici al vostro posto. Il gioco riesce ulteriormente a distinguersi, introducendo l'utilizzo di particolari droni da guerra [vedi box] e presentando un buon sistema di crescita del proprio soldato: sarà infatti possibile scegliere tra sei diverse classi di specializzazione, mentre l'esperienza ottenuta in battaglia vi conferirà nuovi ruoli e gradi.

Tuttavia, com'è facilmente intuibile dando un'occhiata al curriculum di Kaos Studios, il cuore del titolo non può che essere l'intensa modalità multiplayer. Benché sia assente la possibilità di sfide cross-platform, il gioco permette match fino a 32 giocatori sulle versioni per console e fino a 64 su PC. Probabilmente, *Frontlines* non sarà in grado di spiccare in una così vasta offerta di ottimi FPS, ma le idee innovative e la presenza di una buona campagna in singolo lo rendono un acquisto che gli amanti del genere non possono non prendere molto seriamente in considerazione. Aggiungete poi una realizzazione tecnica di prim'ordine (sebbene non priva di alcune piccole pecche a livello grafico) e degli ambienti totalmente distruttibili e il gioco è fatto. **[8]**

Questo è il mio drone

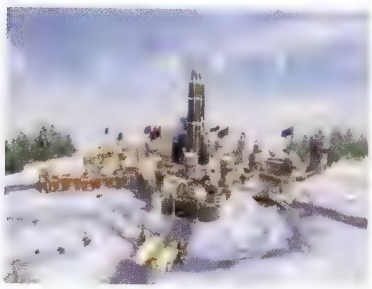


Gli amanti delle piccole diavolerie tecnologiche non potranno che essere entusiasti della presenza di droni pilotabili in *Frontlines*. Si tratta di piccole macchine aeree o terrestri, le cui funzioni differiscono da modello a modello e che si riveleranno estremamente utili in numerose occasioni. Uno dei primi droni con i quali avrete a che fare sarà l'MQ38, uno strumento aereo radiocomandato utile per esplorare la zona in cerca di nemici, ma che potrete utilizzare anche come kamikaze per distruggere torrette nemiche o per far saltare interi sistemi di sicurezza. Alcuni droni saranno equipaggiati con armi da fuoco, sebbene il loro utilizzo vi lascerà temporaneamente immobili e vulnerabili.

Il supporto aereo giocherà un ruolo estremamente importante. Una volta entrati in possesso di un binocolo, non dovrete far altro che indicare le coordinate e assistere allo spettacolo pirotecnico

FANTASY WARS

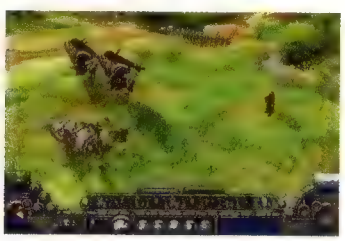
FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: ASCARON NOBILIS SVILUPPO: INO-CO



A seconda di quanto turni si impiegano per vincere una battaglia, si può guadagnare una vittoria d'oro, d'argento o di bronzo

Talmente eloquente nel nome da sembrare quasi sfacciato, *Fantasy Wars* non è né più né meno di quello che promette: uno strategico a turni ambientato in un contesto fantasy. Il giocatore viene spedito direttamente in missione, al comando del solito manipolo di archetipi fantasy, senza alcun tutorial di sorta.

Del resto, tutto si presenta in maniera molto classica e spartana, e persino l'aspetto lisergico del campo di battaglia stupisce se paragonato agli scenari infernali di altri strategici fantasy come il più recente *Warhammer: Dawn of War*. Il tutto risulta piacevolmente scorrevole, dal momento che invece di affastellare finestre di statistiche preferisce fornire al giocatore tutto quello di cui ha bisogno direttamente dall'interfaccia principale. Il gameplay, ingabbiato com'è nella rigidità del terreno di gioco a griglie esagonali, è lineare e compassato: *Fantasy Wars* infatti non mira a tenere il giocatore costantemente in tensione, ma preferisce un rigore scacchistico, in cui ogni mossa va ragionata con calma. Ma non per questo bisogna pensare di essere di fronte a un gioco facile. Se i primi livelli traggono in inganno, proponendo sfide quasi risibili, andando avanti nel gioco si comincia a fare davvero sul serio, con imprese dalla difficoltà a volte davvero improba.



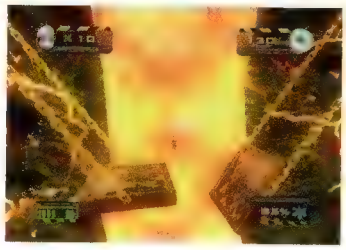
Subito dopo l'uscita del gioco è stato reso disponibile da scaricare un editor di mappe completamente gratuito. Lo si può trovare sul sito ufficiale del gioco, all'indirizzo http://www.fantasywars-thegame.com/

Curiosamente però, la frustrazione per la sconfitta lascia ben presto spazio alla soddisfazione per aver corretto un nostro errore ed essere riusciti a vincere. Il gioco infatti pur essendo difficile non è mai impietoso nei confronti di chi gioca e non lascia nulla al caso: la chiave per risolverlo sta nel rigiocare più volte e imparare dai propri errori. Old school ma non elitario, *Fantasy Wars* è in grado di intrattenere a lungo nonostante le sue asperità. **[7]**

CID THE DUMMY

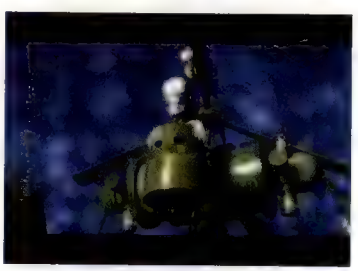
FORMATO: DS, PC, PS2 (VERSIONE PROVATA), PSP, Wii
USCITA: Q1 2008 PUBLISHER: OXYGEN INTERACTIVE
SVILUPPO: TWELVE INTERACTIVE

Notizia buona: ci sono i crash test in auto. Notizia cattiva: vi limiterete a passare da una corsia all'altra con lo stick analogico



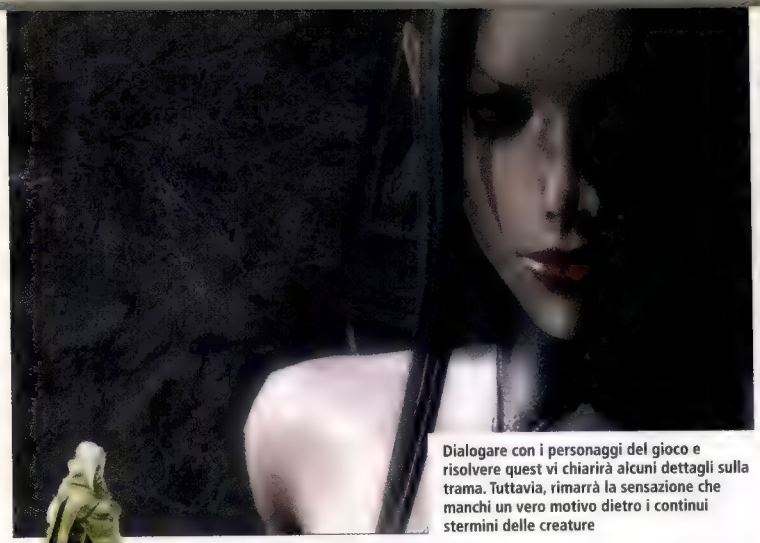
Dopo il rapimento di sua figlia, il Professor Advisor dona delle abilità particolari a uno dei suoi manichini da crash test, in modo da contrastare lo spietato D-Troit. Queste sono, più o meno, le strambe premesse di *Cid the Dummy*, un colorato action platform che fa dell'humour il suo biglietto da visita.

E non potrebbe essere altrimenti quando Cid, il vostro alter ego, altri non è che un pupazzo stanco di schiantarsi continuamente contro un muro. La lista di abilità in vostro possesso è estremamente varia: potrete correre, fare a pugni, nuotare, sfondare muri con la testa o muovervi furtivamente. L'unica vostra arma sarà un improbabile bazooka, con il quale potrete, in base al tipo di proiettili raccolti, congelare, bruciare o semplicemente sbarazzarvi dei nemici. Mirare risulta però poco immediato, e ciò rischia di mettere in seria difficoltà quando si è circondati da un buon numero di avversari: fortunatamente potrete liberarvene all'istante, grazie alla presenza di un devastante attacco speciale.



Benché non raggiunga il carisma di Raz *(Psychonauts)*, Cid è ben caratterizzato tanto esteticamente quanto nei dialoghi

Sebbene goda di tanto carisma e simpatia, il gioco inciampa però in alcune ingenuità che, a ben pensare, potevano essere facilmente evitabili: nelle sequenze da crash test in auto, ad esempio, dovrete guadagnare velocità preoccupandovi soltanto di evitare gli ostacoli lungo il tragitto. Purtroppo, a tachimetro pieno, ciò diventa estremamente difficile, spingendovi a frustranti riavvii del livello. A questo si aggiungono combattimenti con boss non esaltanti e che presentano pattern d'attacco fin troppo banali. Tuttavia, benché non manchino i difetti, i dialoghi tra i personaggi e le buffe scene d'intermezzo riusciranno a strapparvi più di un sorriso. **[6]**



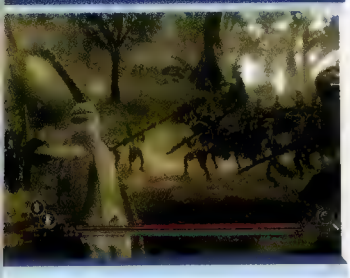
Dialogare con i personaggi del gioco e risolvere quest vi chiarirà alcuni dettagli sulla trama. Tuttavia, rimarrà la sensazione che manchi un vero motivo dietro i continui stermini delle creature

Il gioco offre in totale sei diversi eroi, ognuno con abilità e caratteristiche proprie. Il design di ciascuno li rende estremamente carismatici, benché il loro uso si limiterà quasi sempre alla pressione di un solo tasto

KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

FORMATO: 360, PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: MICROSOFT GAME STUDIOS SVILUPPO: BLUESIDE

La strategia vincente



La vena strategica di *Circle of Doom* viene messa in risalto grazie alla possibilità di equipaggiare il vostro eroe con due diverse armi. Potrete così utilizzare un'arma da lancio per gli attacchi a distanza, per poi sfoderare la vostra lama negli scontri corpo a corpo. Oppure potrebbe essere utile assegnare un'arma più lenta e potente a un tasto e una più rapida ma meno devastante all'altro, tenendo costantemente d'occhio l'indicatore dell'energia. Tuttavia, nel caso in cui quest'ultimo dovesse svuotarsi, potrete ricaricarlo istantaneamente grazie a una delle innumerevoli pozioni raccolte nel corso dell'avventura.

Se spesso si va alla costante e maniacale ricerca di innovazione in serie ormai affermate, è anche vero che talvolta le cose che funzionano andrebbero lasciate così come sono. È il disgraziato caso di *Circle of Doom*, capitolo che ha stravolto la serie strategica *Kingdom Under Fire* proiettandola bruscamente all'interno del genere degli hack 'n slash.

Sarete catapultati in un mondo straripante di nemici, ritrovandovi ad affettare brutalmente orde di creature ostili: il vero problema è che, anche dopo le prime ore di gioco, non vi sarà ancora chiaro il motivo di tale sterminio. Ciò a causa di una trama sconnessa e quasi impalpabile, introdotta da un incipit tutt'altro che chiaro e che, nel tentativo di voler presentare un plot complesso, scade in un'ambiguità quasi banale. Le nebbie che circondano l'intera storia si dissolveranno portando a termine le diverse missioni, attivabili nei numerosi luoghi in cui si celano le divinità del gioco: queste, oltre a conferirvi strumenti e potenziare il vostro inventario, vi daranno la possibilità di riposare ed entrare in un mondo alternativo, nel quale incontrerete alcuni personaggi che vi assegneranno nuove quest. Accedere a questo mondo parallelo non è però necessario e potrete semplicemente farvi strada di dungeon in dungeon fino allo scontro con il boss di turno.

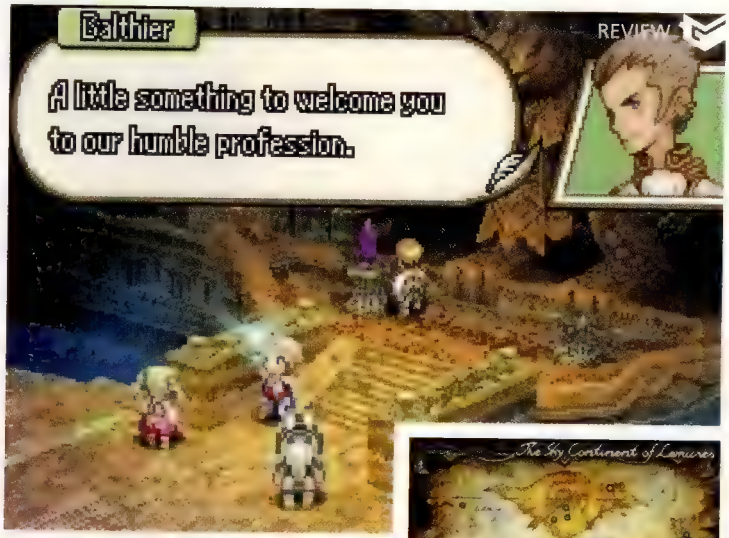
Già dai primi minuti di gioco verrete circondati da orde di nemici. Nei livelli più avanzati saranno dotati di abilità sempre più fastidiose, capaci di mettervi fin troppo spesso in seria difficoltà

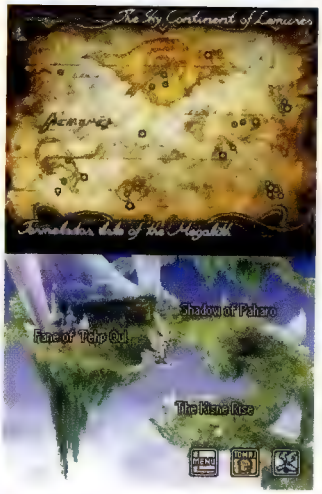
Ed è proprio qui che *Circle of Doom* fallisce miseramente, presentando un gameplay monotono e dalle possibilità limitate: la poca varietà delle armi e degli attacchi, unita a un macchinoso sistema di controllo, vi costringerà a proseguire lungo i diversi scenari (creati casualmente) facendo uso esagitato di un unico tasto. È possibile evitare gli scontri correndo direttamente verso la fine del dungeon ma, dal momento che combattere è l'unico modo per guadagnare l'esperienza necessaria a salire di livello, ciò si tradurrebbe in una breve azione suicida. La componente da GdR del gioco si limita a soli tre parametri potenziabili: salute, fortuna ed energia. Quest'ultima, in maniera molto simile al classico mana, diminuirà a ogni vostro fendente e, una volta terminata, non vi permetterà di attaccare per un breve periodo di tempo. La forza distruttiva delle armi sarà direttamente proporzionale all'energia consumata, cosa che aggiunge un minimo di

strategia ai combattimenti. Non che ce ne sia davvero bisogno: l'intrigante caratterizzazione estetica dei nemici è controbilanciata da un'IA risibile, che li porterà a lanciarsi verso di voi come carne da macello. Centinaia di stupidi nemici rischiano però di diventare una vera seccatura, dal momento che non potrete bloccare in nessun modo i loro attacchi: nei livelli più avanzati saranno in grado di abbattervi, paralizzarvi e avvelenarvi, rendendo il tutto incredibilmente frustrante. Fortunatamente, la modalità cooperativa online vi renderà la vita più sopportabile, permettendovi di condividere la tediosa esperienza con altre tre persone. Menzione speciale va invece al design ispirato e alla realizzazione tecnica che, anche non raggiungendo vette incredibili, nulla ha da invidiare ad altri titoli del genere. È un peccato che il tutto venga rovinato da un'esperienza tanto sterile e da una trama quasi inesistente: speriamo soltanto che la serie possa presto tornare sui giusti binari. **[5]**

FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SQUARE ENIX SVILUPPO: INTERNO





Il tono leggero e l'avanzata in nuovi territori del gameplay sono una reminiscenza di *Final Fantasy X-2*. Sia *X-2* che *Revenant Wings* sono stati supervisionati da Motomu Toriyama, il direttore del prossimo *FFXIII*

Come passare il tempo dopo aver salvato il mondo? È una domanda che Square Enix deve fare regolarmente ai personaggi di *Final Fantasy*, da quando ha iniziato a rilasciare sequel diretti alle storie, un tempo isolate, della sua serie di bandiera. Ma trovare una *raison d'être* per Vaan, Penelo e gli altri pirati del cielo non è stata l'unica sfida della compagnia. Scegliere di far uscire il sequel diretto di *Final Fantasy XII* sui *piccoli schermi* della console Nintendo ha messo in questione se rimpiccolire l'incredibile vastità e i tortuosi labirinti del suo predecessore o provare qualcosa di diverso.

In un certo senso, la compagnia ha alzato la posta in gioco. Per il sistema di battaglia elementare, i gambit semplificati e i dialoghi sbrigati con la brevità di un Bignami, questo è *Final Fantasy XII Lite*. Ma grazie ad alcuni elementi presi dagli RTS, apparentemente fuori luogo ma che invece costruiscono e migliorano il sistema di controllo del recente cugino *Heroes of Mana*, riesce anche ad avere un ritmo e una personalità tutti suoi.

Vaan e compagni usano un'aeronave rubata come centro operativo e si spostano in varie locazioni per esplorare, cercare tesori e combattere mostri. È a questo punto che il gioco introduce la sua tanto decantata reinterpretazione degli RTS. Ogni membro del team appartiene a uno dei tre tipi di unità standard del gioco (mischia, aerea, a lungo raggio), e le battaglie sono bilanciate da questa basilare relazione sasso-forbici-carta. A ogni leader viene automaticamente assegnato un certo numero di truppe di supporto (fino a 25 unità su schermo), e con semplici, fluidi movimenti dello stilo si selezionano i gruppi da spedire in giro per gli ambienti, resi con un 3D isometrico. Quando una squadra entra nel raggio di un nemico, inizierà ad attaccare automaticamente, rilasciando casualmente l'unico gambit a disposizione del leader.

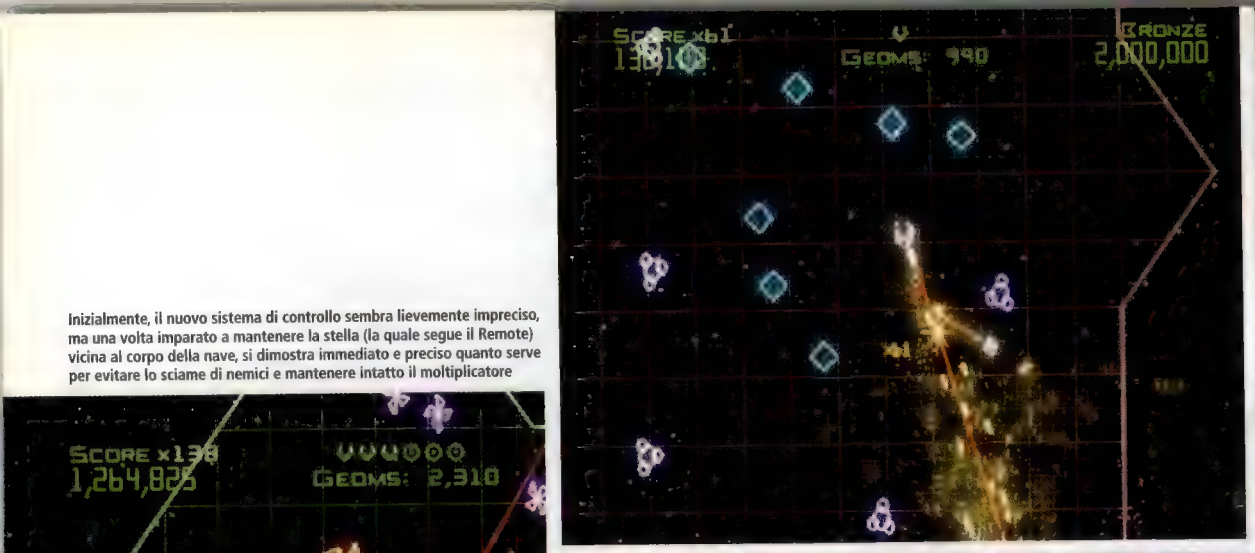
Anche se queste meccaniche sono una versione standard (per quanto semplificata) di quelle alla base degli RTS, il gioco non sembra mai un vero esponente del genere. Anche se si estraggono i materiali e si prende possesso di strane strutture, non c'è una strategia di costruzione delle basi. Il nostro esercito invece si muove come uno stormo in giro per la mappa, eliminando nemici gruppo dopo gruppo. Le piccole dimensioni dello schermo e gli sprite cospirano per rendere la micro-gestione quasi impossibile, e si finisce per muovere tutte le unità in massa, investendo gli sfortunati nemici con l'eleganza di un treno in corsa. La presentazione solida e un flusso lineare ben bilanciato fanno del gioco un divertimento semplice, se non spensierato, che in nessun modo coinvolge od osa quanto il suo fratello maggiore ma che non è neanche qualcosa da disdegnare a priori. Adesso giriamo la domanda ai giocatori: come passate il tempo dopo aver salvato il mondo? **[6]**

Il gioco usa sprite 2D su ambienti 3D in uno stile molto simile a quello di *SaGa Frontier* su PS1, sempre di Square

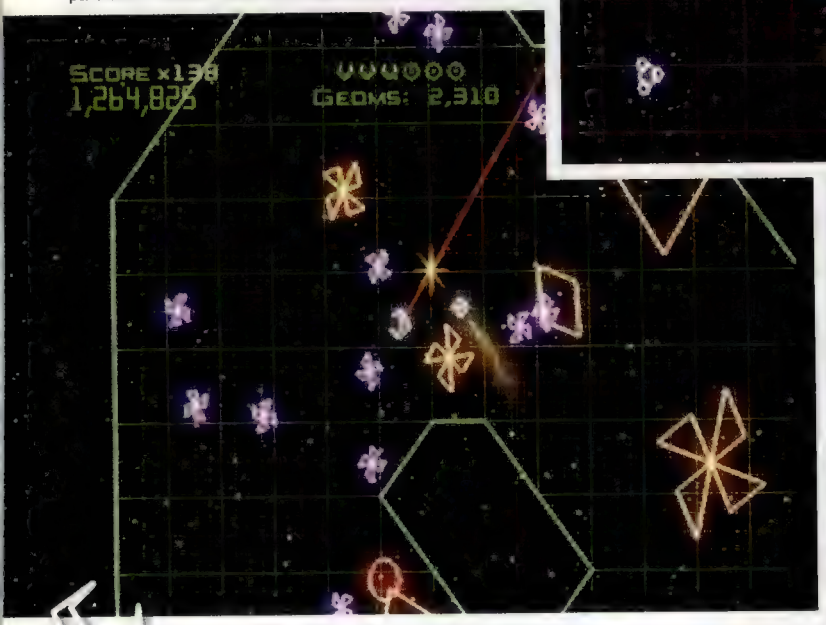
La decisione di permettere a ogni personaggio di equipaggiare solo un'abilità speciale alla volta è inspiegabile. Ciò appiattisce il sistema di battaglia, rendendo gli scontri più prevedibili e meno interessanti di quanto avrebbero altrimenti potuto essere

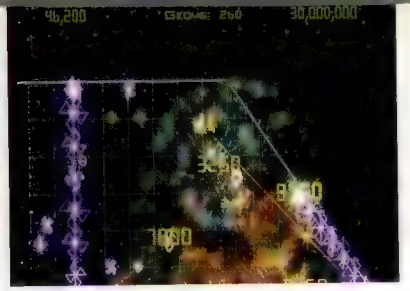
Da ragazzo a uomo

Forse perché Vaan, pur essendo il protagonista di *Revenant Wings*, giocava solo una parte minore nella trama originale, accodandosi all'avventura mentre i personaggi più vecchi guidavano la narrazione, qui la storia sembra molto più sostanziale di un vuoto post scriptum. Con le esperienze del primo gioco alle sue spalle, in *RW* è libero di esprimere la sua personalità, anche se le sue tendenze cleptomani giovanili (ruba un'aeronave in uno dei primi capitoli) rimangono. La storia beneficia di una buona ambientazione che, se in qualche modo scarseggia in estro e personaggi, fa un lavoro decente nell'allargare e approfondire la mitologia di quest'universo.

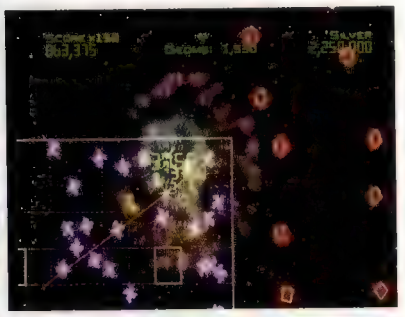


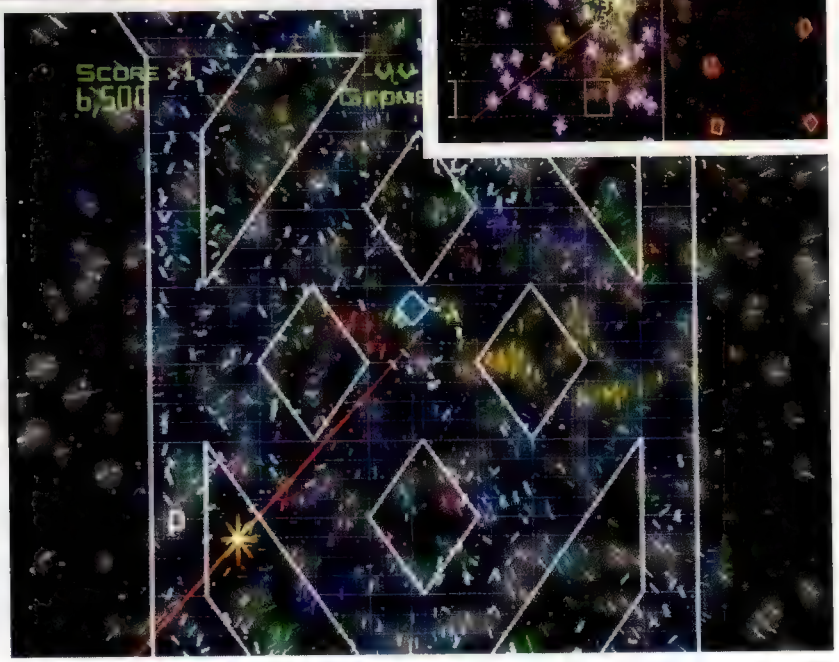
Inizialmente, il nuovo sistema di controllo sembra lievemente impreciso, ma una volta imparato a mantenere la stella (la quale segue il Remote) vicina al corpo della nave, si dimostra immediato e preciso quanto serve per evitare lo sciame di nemici e mantenere intatto il moltiplicatore





Molti dei livelli hanno forme estremamente semplici, ma anche la minima variazione può influenzare il vostro approccio in maniera sorprendente. E quando i nemici possono attraversare i confini dei livelli, è difficile nascondersi negli angoli

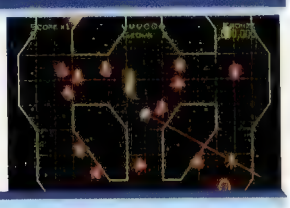




GEOMETRY WARS GALAXIES

FORMATO: DS, Wii (VERSIONE PROVATA) USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: VIVENDI GAMES SVILUPPO: KUJU ENTERTAINMENT

Aiuto indesiderato



***Galaxies* offre alcuni nuovi amici con cui giocare: i droni. Inizialmente, non avranno una grande utilità e sembreranno fluttuare senza scopo per lo schermo, ma salendo di livello si trasformeranno in strumenti estremamente efficaci, forse troppo. Quando si insegue un high score è fin troppo semplice volare in giro decimando i nemici mentre un drone di alto livello (invulnerabile) porta il vostro moltiplicatore a 150 in un lampo. In alcuni stage si possono utilizzare i loro talenti individuali in maniera tattica, ma la loro natura devastante ai livelli più alti non rende giustificabile la loro inclusione come elementi così influenti.**

Geometry Wars Galaxies è il primo titolo della serie a non essere stato prima ospitato in un *PGR*. Ciò potrebbe portare qualcuno a ritenerlo un mero strumento di lucro, un'occasione per vendere ancora sotto altra forma il gioco più venduto su Xbox Live Arcade. E indubbiamente un fondo di verità c'è. Ma, oltre a questioni puramente commerciali, vanno sottolineate due cose riguardo al gioco: *Geometry Wars* è costruito brillantemente sulle sue meccaniche, e *Geometry Wars Galaxies* ha eretto attorno a esse una struttura più elaborata e varia.

Il merito va anche al sistema di controllo, basato sullo stick per muovere la navetta mentre il Remote sposta una piccola stella su schermo che indica la direzione del fuoco. Non solo funziona tanto bene quanto l'uso dei due stick analogici, ma dopo un po' di pratica sembrerà più semplice e manderà in orbita il vostro punteggio. Dovrebbe essere abbastanza da far capire che la grandezza di *Geometry Wars* non è legata interamente agli stick analogici: si tratta di saper coordinare le due direzioni, una per fuggire e una per attaccare, e quest'intreccio è ciò in cui i livelli di *Galaxies* eccellono.

Questi ultimi rappresentano un microcosmo di raffinato design, e quasi ognuno di essi offre qualcosa di estremamente diverso dal precedente, che si tratti di bordi flessibili dove i nemici possono essere ammucchiati (o dove potrete riparvi quando tutto il livello ne è stracolmo) o di un enorme buco nero che farà vorticare costantemente voi e i vostri avversari. L'obiettivo di ogni livello è sempre lo stesso (ottenere sempre più punti), ma in *Galaxies* è ampliata la dimensione tattica dei geom.

Inizialmente introdotti in *Geometry Wars Waves*, i geom sono pallini abbandonati dai nemici distrutti che aumentano il moltiplicatore del punteggio (fino a un massimo di 150x), essenziale per ottenere le medaglie in ciascun livello. Grazie a ciò, ogni stage sembra dividersi in due fasi: nella prima sezione si schiva e si lotta per ottenere geom, mentre la seconda parte consisterà invece nel raccogliere abbastanza punti per una medaglia senza morire o perdere il moltiplicatore. Ciò porta a momenti alternati di incessanti attacchi e codarde fughe lungo i muri e le fessure che costituiscono gli ambienti, creando un'esperienza shooter capace di togliere il fiato.

Galaxies soffre però di alcune gravi pecche. Capiterà che i nemici, ad esempio, appaiano alle vostre spalle troppo in fretta per poter fuggire. Ciò è il risultato della fissità dei punti di respawn dei nemici, che non tiene conto della vostra posizione e può rivelarsi assolutamente insopportabile, abbastanza da minare l'intera esperienza. Oltre a ciò, va sottolineato il piccolo paradosso dovuto alla presenza dei droni [vedi il box 'Aiuto indesiderato'] ai loro livelli più avanzati: a quel punto, infatti, inizieranno a rendere troppo semplici dei momenti che dovrebbero invece provocare i sudori freddi, e il loro utilizzo potrebbe dunque apparire quasi un imbroglio ai giocatori solitari più zelanti.

Di contro vi sono i nuovi controlli, l'enorme varietà con la quale Kuju ha arricchito le basi del gioco originale e il numero di possibili livelli da giocare (oltre a quelli bonus ripresi da *Retro Evolved* e *Waves*). Tutto ciò giustifica la vendita di un gioco budget a prezzo pieno? Di certo la scelta spetta a voi, ma non si può dire che dietro *Galaxies* sia mancato l'impegno. **[7]**

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

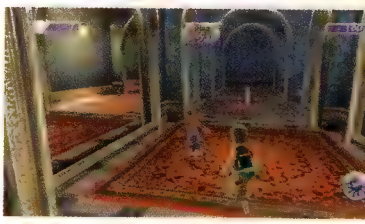
FORMATO: Wii USCITA: 25 GENNAIO (DISPONIBILE)
PUBLISHER: SEGA SVILUPPO: SONIC TEAM USA

I tre schemi di controllo previsti sono Remote e Nunchuk, Classic Controller e puntatore del Remote. Pur difficile da padroneggiare, l'opzione con il puntatore del Remote evita la tendenza della guida-polipo a rendere difficoltosi certi passaggi

È una curiosa coincidenza il fatto che il sequel di *NiGHTS into Dreams* sia stato pubblicato così a ridosso dell'uscita di *Super Mario Galaxy*. Per quanto amato profondamente, quel pionieristico viaggio di Sega negli spazi 3D su Saturn venne comunque oscurato dall'ombra di *Super Mario 64*. E ora che Mario si è lanciato in nuove forme di gioco tridimensionale, Nights fa il suo ritorno.

Ciò detto, capire l'attrattiva di *NiGHTS* significa dimenticare qualunque confronto con l'approccio di Mario allo spazio. Il suo fascino unico era il risultato della fusione di un movimento 2D con sentieri che si dispiegavano aggraziatamente lungo uno spazio tridimensionale, creando una tensione irresistibile tra decisioni coscienti e movimento involontario a emulazione della sensazione del volo. Tutto ciò combinato con un sistema di calcolo del punteggio che estendeva l'emozione iniziale a un esigente test di puzzle solving e destrezza nel mantenere le sequenze di anelli e di oggetti raccolti e sconfiggere i nemici.

Sfortunatamente, questa forma pura del gameplay di *NiGHTS* non è una parte sostanziale di *Journey of Dreams* quanto i fan avrebbero sperato. Al suo posto c'è una selezione diseguale di missioni assortite, cinque per ciascuno dei sei mondi. Un momento si spingono bolle al centro di un livello a forma di arena, con Nights che vola entrando e uscendo dallo schermo, il seguente si combatte contro l'antieroe Reala lanciandogli delle sfere. Ci sono classici livelli platform con i due bambini, ancora una volta un maschio e una femmina. Ci sono cacce ai nemici per le strade cittadine, inquadrate con una visuale a volo d'uccello che ricorda i primi *GTA*. Tutto questo senza menzionare il ritorno del simulatore di A-Life, qui chiamato My Dream, e le due modalità multiplayer.



I curiosamente insipidi bambini protagonisti, Will ed Helen, devono affrontare tre mondi ciascuno e uno finale in comune, ma alle volte appaiono l'uno nei livelli dell'altro. Le lunghe cut scene sono interamente doppiate, perdendo molto dello spirito sognante dell'originale

Il risultato è schizofrenico. Di fatto vi sono così tante forme di gioco che poche hanno un'aria pienamente formata e richiamano il fascino dei 'veri' livelli di *NiGHTS*. È come se Sega fosse stata insicura del design fondamentale di *NiGHTS*, piuttosto costringendolo in altre forme nel tentativo di rendere *Journey of Dreams* interessante anche per un nuovo pubblico.

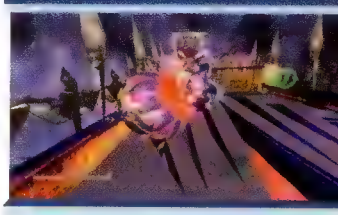
Tutto è peggiorato dal fatto che i livelli nello stile del vecchio *NiGHTS* sono possibilmente la parte migliore del gioco. Non sono totalmente fedeli al gioco originale, e assumono due diverse forme: missioni di inseguimento in cui Nights dovrà rincorrere un uccello su tre 'piste' circolari e sfide in cui bisogna inanellare un certo numero di link creati da uno sbarazzino polipo blu volante. I punti più alti sono toccati da una missione che si snoda attraverso una città costellata di casinò tipo Chicago, dove ci si ritrova a volteggiare su per impossibili torri di slot machine e neon con in sottofondo un brano big-band swing, e dal livello finale, che riesce a catturare l'euforia della conclusione dell'originale.

Nuove sono anche le trasformazioni. A parte le missioni, leggermente macchinose, in cui Nights si trasforma in un trenino da ottovolante o in una barca, si ha anche l'accesso a maschere chiamate Persona, sbloccate completando i vari mondi, che gli consentono di mutarsi in delfino (per muoversi sott'acqua), drago (per levitare e volare attraverso il vento) e razzo (per volare più velocemente) per accedere ad aree segrete. Nessuna di esse, comunque, aggiunge qualcosa di significativo alle capacità di base di Nights.

È questo il problema di *Journey of Dreams*. È troppo facile dire che si tratti di un'opportunità mancata, ma le peculiarità di *NiGHTS* erano comunque destinate a essere difficili da riprodurre. Ciò che questo nuovo gioco aggiunge alla formula originaria è sostanzialmente ridondante, e tutto ciò in cui riesce era già al suo posto nel predecessore. E mentre Mario ha continuato a spingere ai limiti le possibilità generate dai mondi 3D, *Nights* si è stiracchiato, ma è restato allo stesso posto dell'ormai undicenne originale. **[6]**

Journey of Dreams riprende molti dei capricci barocchi dell'originale, ma l'hub, sito nei pressi di una fontana in una foresta, ispira poco: per accedere ai livelli bisogna compiere ogni volta un'identica e tediosa corsa fino alla loro porta d'accesso

Guazzabuglio di boss



I boss fight di *Journey of Dreams* sono fantasiosi, ma condividono col resto del gioco una certa mancanza di rifinitura e coerenza. Il primo boss di Will, un saltellante clown diabolico di nome Donbalon, vede Nights spingerlo su per un lungo canale, ma la telecamera è incapace di mostrare gli ostacoli. Altri sembrano arbitrari, come Chamelon, che deve essere individuato su uno sfondo uniforme eseguendo paraloop, un metodo che rischia alternativamente di portare a una vittoria completamente dettata dal caso o, al contrario, a ore e ore di tentativi infruttuosi per via dell'inefficace esposizione delle meccaniche. Altri ancora, infine, sono imprecisi, come per il pesce Girania, che si dissolve in bolle da aspirare con dei paraloop: non appare infatti ben chiaro quante bolle occorra distruggere per arrivare alla sua forma finale.

R-TYPE TACTICS

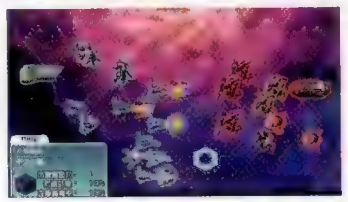
FORMATO: PSP USCITA: DISPONIBILE (JP), MARZO (EUR)
PUBLISHER: IREM SVILUPPATORE: INTERNO

Pur essendo sbocciata da anonima avventura spaziale in una storia di guerra eticamente ambigua, la serie di *R-Type* non ha mai tradito se stessa nemmeno nelle sue incarnazioni più insolite. E, per essere uno strategico basato su griglie esagonali e statistiche numeriche, *R-Type Tactics* è una 'coda' sorprendentemente fedele all'avventuroso *R-Type Final*.

Si inizia a un'estremità di una mappa a scorrimento laterale e si ha il compito di raggiungere quella opposta con una flotta di navi. La disposizione e la configurazione delle unità sono a discrezione del giocatore, e l'unico pezzo obbligatorio è l'indispensabile ammiraglia, il Re di questa inusuale scacchiera. Le varie opzioni includono i caccia R9, alcuni loro colleghi da *Final*, Force multipli, un classico drone serbatoio per rifornirsi di munizioni e un ingegnere Bydo per risanare l'energia. Ognuna di queste unità possiede abilità peculiari profondamente radicate nella tradizione della serie. Dopo un inizio macchinoso (gli importatori dovranno affidarsi alla navigazione in Internet per decrittare le cascate di testo giapponese), *Tactics* si rivela un'esperienza affascinante, che riassembla scrupolosamente tutto il mondo di *R-Type* tramutando ogni power up in intrallazzo strategico. Molto deve inoltre lo stesso gameplay alle radici shooter della serie, dal momento che molte delle variabili dipendono dalla posizione nello spazio di alleati, nemici ed elementi astrali, che definiscono le opzioni di attacco e i rischi associati.

E proprio come in ogni altro *R-Type*, tutto ruota attorno al raggio, un'arma fragile che si scarica totalmente quando si viene colpiti ma infligge danni colossali a qualunque cosa colpisca lungo la sua traiettoria orizzontale. Il gioco acquisisce spinta lungo le campagne degli Umani e dei Bydo, e missioni e boss non lesinano ripescaggi dai passati *R-Type*, oltre a incoraggiare la ricerca e lo sviluppo di nuove navi tra uno stage e l'altro.

A *Tactics*, purtroppo, manca tuttavia ciò di cui maggiormente avrebbe bisogno, vale a dire il quasi illimitato potenziale del suo diretto predecessore. *Final* era uno sparatutto, certo, ma anche una scienza, un'alchimia di movimento e di luce. Questo, come le statistiche che governano ogni sua reazione, è nel complesso molto più definito e prevedibile. I fan lo ameranno come documento, oltre che come gioco, sebbene consigliamo ai più impazienti di attendere fino all'uscita della versione tradotta, *R-Type Command*, per poter afferrare senza sforzo tutto ciò che il gioco ha da offrire. **[6]**



La formazione della flotta è di primaria importanza. Bisogna infatti tener presente che, se alcune armi possono colpire più nemici disposti in linea retta, le navette possono anche fungere da scudo per i 'pezzi' più importanti della nostra scacchiera e assorbire i danni inferti dai colpi più potenti

Molte navi serviranno unicamente a indebolire l'avversario, tentando contemporaneamente di attirarlo verso la vostra artiglieria pesante

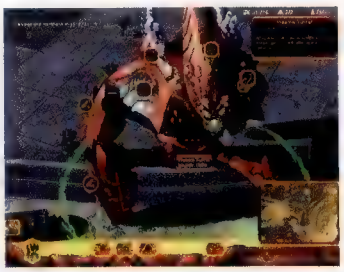
UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

FORMATO: 360, PC (VERSIONE PROVATA) USCITA: DISPONIBILE (PC), TBA (360) PUBLISHER: SEGA SVILUPPO: PETROGLYPH

L'eredità degli RTS di Westwood continua a vivere in una moltitudine di luoghi e di team di sviluppo, ma mai è stata così appassionatamente sentita come in Petroglyph Studios, il team di Las Vegas responsabile di *Universe at War*. Questo loro primo titolo indipendente riprende infatti esattamente la stessa mistura di meccaniche RTS e stravaganza che ha reso famosi i videogame di Westwood. Sfortunatamente per noi, però, molto altro in questo gioco è ancorato al passato, incluse la grafica moderatamente rozza e la smorta campagna in singolo.

Dove *Universe at War* eccelle è nel multiplayer, che rende disponibili integralmente gli enormi diagrammi tecnologici, ricolmi di unità bizzarre. Se solo due delle tre fazioni sono effettivamente divertenti da interpretare, una di queste, Hierarchy, è superbamente appagante. Qui risiede l'asso nella manica di *Universe at War*, in una razza aliena esagerata che utilizza cerchi di selezione per richiamare unità in orbita, le cui basi sono tripodi semoventi e le cui truppe d'assalto sono i classici alieni 'Grigi' e giganteschi uomini-squalo. Tutto altisonante come nella migliore tradizione dell'RTS vecchia scuola, e soprattutto foriero di un trascinante senso di intrattenimento quando di queste unità si riempiono gli scenari altrimenti scialbi del gioco.

La specie umana fa una breve comparsa nel gioco, ma appare in netto contrasto col resto delle unità. Il vero succo del gioco è veder scontrarsi unità aliene dal look bizzarro, dalle basi semoventi alle bombe a 'buco nero'



Ogni fazione può avanzare nell'albero tecnologico tramite le opzioni di 'ricerca', che si rendono disponibili online man mano che le schermaglie procedono dando al giocatore l'accesso immediato a tecnologie più avanzate senza doversi preoccupare di complessi assemblaggi di unità sin dalle prime fasi

Il genere della strategia in tempo reale ha di recente rimpolpato le sue fila con opere prelibate del calibro di *Command & Conquer 3*, *Company of Heroes* e *World in Conflict*, e per questo esitiamo a consigliare sinceramente *Universe at War*. Resta il fatto nudo e crudo che si tratta di un gioco orgoglioso delle sue strampalate assurdità fantascientifiche e che si dimostra una schermaglia genuinamente divertente per chi ancora ha fame del vecchio modo di fare battaglia. **[6]**

PAIN

FORMATO: PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SONY SVILUPPO: IDOL MINDS

Pain è uno dei giochi più 'terra terra' usciti su console di recente. Se l'apice dell'accessibilità è rappresentato oggigiorno da space shooter a doppio stick analogico, da sgargianti riduzioni digitali di giochi da tavolo e altre esperienze mordi e fuggi da scaricare, *Pain* tocca un tasto diverso per risultare appetibile: l'umorismo 'violento' del tipo torte in faccia (o Jackass, se siete più moderni). I giocatori sono ormai avvezzi a vedere la fisica messa al servizio della comicità, dai filmati delle papere negli sparatutto alle bizzarrie di giochi indie come *Sumitori Dreams* o *Stair Dismount*. Ebbene, *Pain* offre proprio un raro ed eccitante scorcio su questo aspetto caricaturale della realtà.

Tramite una catapulta, si scaglia il proprio personaggio in un quartiere piccolo ma vivace e popoloso, tentando di infliggere, e infliggersi, quanti più danni possibile. Dopo il lancio è possibile manovrare il protagonista grazie alla tecnica 'Ooch' (e al 'Super Ooch', che si attiva scuotendo il pad), assumere pose acrobatiche e afferrare oggetti che si trovano sulla traiettoria: tutte opzioni apprezzabili e degne di nota, per quanto inizialmente sembrino solo appesantire l'idea di base. Il risultato è buono solo in parte, e le meccaniche richiedono di perseverare con pazienza, benché i punteggi migliori arrivino sovente quando meno li si aspetta. Capita quindi che giocare tanto per passar cinque minuti possa a volte sembrare uno spreco di tempo, e che la casuale scoperta di una nuova miniera di disastri a catena divori invece senza difficoltà una buona mezz'ora. Qualche esempio? Pensate a una scalinata all'apparenza innocua che vi conduce a una serie di banchine della metropolitana e a una breve, estemporanea sessione di surfing su un treno che vi dimostra la quantità di sconsideratezze celate ben oltre l'atto del lancio del protagonista.

A favore del gioco va detto che al suo interno v'è più di quanto non sembri a prima vista. Ma, e forse sempre a suo favore, va detto anche che il potenziale del concetto nel suo complesso si farà talmente palpabile che ben presto avrete voglia di vedere di più. Sei sono le modalità a disposizione: Pandemonium è uno score attack dal ritmo rilassato, Mime Toss è un gioco d'abilità quantomeno sufficiente e Spank the Monkey è un laborioso tiro a segno. Le opzioni multiplayer sono più soddisfacenti: Horse, una gara a punti, Bowling e Fun with Explosives. Nel loro insieme, esse sfruttano moderatamente il potenziale nascosto di *Pain*, ma con una sola area in cui cimentarsi (sebbene senza dubbio ne verranno altre in futuro) al momento tutto appare ancora abbastanza acerbo. **[6]**

Una volta lanciato, il personaggio emette una cacofonia di urla varie. Ogni fastidio che ne risulta, comunque, si trasforma in delizia: più insulterete la vostra zavorra umana, maggiore sarà la soddisfazione di vedere la sua faccia accartocciarsi contro un muro di mattoni

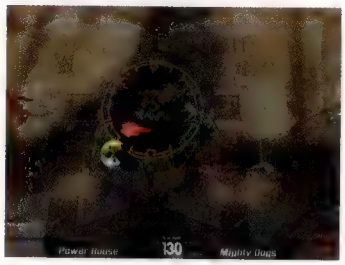
Il tutorial di *Pain* è prolisso e coercitivo. Sembra un approccio al contrario, posto che avremmo preferito immergerci subito nel gioco piuttosto che esaminare ogni aspetto del sistema di controllo in un'unica, quasi scoraggiante sessione

SPEEDBALL 2 TOURNAMENT

FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: FROGSTAR INTERACTIVE PICTURE SVILUPPO: KYLOTONN

Si può personalizzare la squadra in ogni singolo aspetto, dalla velocità dei singoli ai colori delle uniformi, anche se tutti sanno che il caro vecchio Brutal Deluxe sarà sempre il migliore

Ah, *Speedball 2*. Quelli sì che erano bei tempi, vero? La nostalgia dei giorni in cui le mele erano verdi e il buon vecchio Amiga ospitava le innumerevoli partite della nostra fanciullezza potrebbe essere pericolosa, nell'avvicinarsi a questo gioco. È tutt'altro che scorretto fare paragoni, comunque: questo è *Speedball 2 Tournament*, e non *Speedball 3*, perché c'è bisogno del fattore nostalgia per sedurre i giocatori. E questo titolo deve molto più del solo marchio al gioco originale. *Tournament* è *Speedball 2* con grafica migliore e un'opzione per il gioco online. Il che sembra valido su carta, ma le cose si complicano quando ci si chiede se *Speedball 2* si regga ancora sulle proprie gambe. Al che risponderemo che, se confrontato ai giochi sportivi odierni, ci riesce a malapena, e *Speedball 2 Tournament* è costruito così saldamente intorno al suo predecessore che ne soffre significativamente, mentre le nuove mosse, come lo sprint, la schivata e il salto, non alterano concretamente la meccanica di base del botta e risposta fra le squadre. Anche l'arena è la stessa di sempre, comprese le stelle e i teletrasporti: stranamente, ci sono quattro diverse arene che non hanno altra distinzione tra loro se non il tema. Decisamente un'occasione persa.



Le nuove mosse di schivata e sprint sono difficili da attivare mentre si usano i tasti WASD per correre su e giù, e sarà sicuramente necessario un pad decente per godere appieno del gioco online

Visivamente, il gioco è perfettamente funzionale, entro i suoi limiti. C'è comunque qualcosa di asettico nel design, quello delle squadre in particolare, ormai lontano dai pixellosi uomini cibernetici dell'originale. Laddove i vecchi design erano prodighi di fascino ed estro artistico, scegliere di rendere dettagliate quelle elementari rappresentazioni piuttosto che reinterpretarle fa sembrare il look del nuovo gioco fin troppo generico. Dev'essere stato difficile lavorare al progetto di *Speedball 2 Tournament*, visibilmente trattenuto dalla paura di introdurre cambiamenti significativi e della conseguente sferzata dei fan. Non è propriamente un brutto gioco, ma è fin troppo suggestionato dall'opera di sedici anni fa di cui porta il nome, e questo non gli consente di superarla all'atto pratico. **[5]**

SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW

FORMATO: PSP USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SCEE SVILUPPO: SONY BEND

Basta vedere i burocrati doppiogiochisti presenti e ascoltare le tante colorite imprecazioni per capire subito quanto la serie *Syphon Filter* sia stata irrimediabilmente contaminata dal capolavoro assoluto delle serie televisive: 24. Di sicuro, il protagonista Gabe Logan è un mix tra Jack Bauer e Solid Snake, anche se non raggiunge il fascino di nessuno dei due. *Logan's Shadow* segue solo indirettamente alcuni degli eventi della precedente incarnazione per PSP, *Dark Mirror*, del quale conserva solo un paio di personaggi, ma del resto è difficile badare troppo alla storia, narrata com'è da sequenze d'intermezzo realizzate al risparmio che guidano il giocatore attraverso una serie di locazioni assai banali: una nave, un aeroplano, una prigione, dei bunker iracheni... wow, che eccitazione.

Con così poche novità, il gioco stesso diventa poco più che un'espansione di *Dark Mirror*, una corsa ben ritmata ma lineare attraverso attacchi scriptati, sempre in lotta non tanto con i nemici, quanto con i controlli della PSP! Il sistema di comandi del gioco, che richiede di usare i tasti frontali, si risolve in una mira lenta e imprecisa. E lo sviluppatore doveva esserne ben consapevole, visto che i nemici tendono a rimanere in posizione, uscendo e rientrando dalla loro copertura fino a che non vengono eliminati. A parte questo, bisogna riconoscere che il gioco funziona abbastanza bene e che i comandi sensibili al contesto deludono raramente; il problema, lo ripetiamo, è che giocare a questo nuovo *Syphon Filter* si rivela un'esperienza fin troppo misurata e ben poco eccitante, fatta di colpi da allineare diligentemente stando in copertura finché lo script non è stato completato. Ci sono altri schemi di controllo, tra cui uno in cui si usa lo 'stick' analogico per mirare e i tasti frontali per gestire i movimenti, ma richiedono un massiccio ricablaggio mentale da parte degli affezionati utenti della doppia levetta.

Visivamente, *Logan's Shadow* eccelle, ed è un ulteriore ottimo esempio (se mai ce ne fosse bisogno) della potenza della PSP. Gli ambienti hanno la giusta complessità e gli effetti d'acqua sono particolarmente ben riusciti, è solo molto difficile fugare la sensazione che tutto questo si sarebbe dovuto giocare con un Dual Shock! Efficace e tutto sommato ben riuscito nel design com'è, *Logan's Shadow* risente troppo dei problemi di questo tipo di giochi d'azione su PSP. Ed è un vero peccato. **[6]**

Come *Dark Mirror*, *Logan's Shadow* ha un multiplayer online ben fornito, anche se mostra ancora più a fondo i difetti del sistema di controllo, rendendo la fluidità del gioco estremamente stentata

Stranamente, Logan è raffigurato meglio in-game che nelle cut scene prerenderizzate, dove assomiglia in maniera disturbante ad Alan Titchmarsh

SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

FORMATO: 360, PC, PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: ACTIVISION SVILUPPO: INTERNO

BlackSite era stato criticato per i suoi goffi tentativi di infilare a forza l'allegoria politica in un gioco in cui bisogna sparare agli alieni, ma paragonato a *Soldier of Fortune: Payback* è un capolavoro di diplomazia. In difesa di *Payback*, c'è da dire che non ha niente da spartire con la crisi d'identità di *BlackSite*, e sa esattamente quello che è: un gioco in cui si fanno saltare in aria schiere di malvagi non-Americani. È quasi ammirevole l'ingenuità con cui questa visione è stata realizzata. *Payback* non si adagia su frivolezze come l'esposizione o il combattimento tattico; bisogna solo usare le armi per smembrare Cinesi, mediorientali, Africani, Russi e, infine, Irlandesi.

Tutti questi stereotipi stranieri hanno in comune un certo numero di caratteristiche simili: tutti corrono verso il giocatore con poca considerazione per la propria incolumità, tutti parlano con discutibili accenti stereotipati, tutti hanno teste o braccia da spiccare di netto dal corpo. In effetti, il modello dei danni di *Soldier of Fortune* è probabilmente il principale punto a suo favore e, purtroppo, l'unica cosa che rende i suoi combattimenti divertenti. Alcuni dei livelli più aperti presentano degli scorci interessanti, fra tutti il fianco a terrazze di una montagna, e gli ambienti reggono bene. Sfortunatamente, il potenziale è frequentemente ostacolato da opzioni tattiche limitate e da un'IA terribile, che riduce praticamente ogni battaglia a un tiro al bersaglio. Online, le cose non vanno molto diversamente. Mentre la modalità a sei giocatori offre azione immediata e un matchmaking relativamente privo di problemi, il gioco soffre del posizionamento dei respawn, responsabili di morti immediate, e di scenari in cui è facile incastrarsi. Stranamente, le modalità basate sugli obiettivi (il motivo della duratura popolarità online di *Soldier of Fortune II: Double Helix*) si sono ridotte a una soltanto, in cui bisogna disinnescare una bomba.

Il gioco è stato chiaramente fatto in economia; non che si direbbe a giudicare dal suo prezzo pieno, che, per una modalità single player da quattro ore, ha un po' il sapore della truffa. C'è un massiccio riciclo degli artwork, e gli improvvisi voli pindarici della trama suggeriscono che le tasche della produzione non erano abbastanza profonde per abbellire il gioco con delle cut scene. A parte questo, pochi, ovvi difetti si insinuano nel gameplay, e sono imperdonabili dato che nessuna parte di *Payback* è anche remotamente abbastanza ambiziosa da giustificarli. **[4]**

La maggior parte dei nemici va giù con un colpo o due, ma i boss di fine livello richiedono un numero assurdo di proiettili, anche se non appaiono più corazzati. La vostra barra d'energia comunque si ricarica automaticamente

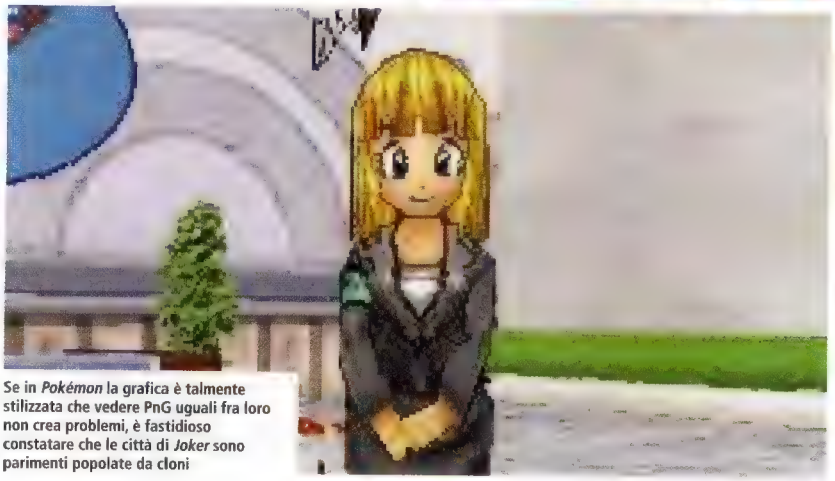
L'IA nemica non è particolarmente acuta; di fatto, i nemici del mondo libero sembrano prendere a prestito le loro tattiche direttamente dai kamikaze acefali di *Serious Sam*, senza nemmeno le bombe

DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER

FORMATO: DS USCITA: 14 MARZO
PUBLISHER: SQUARE ENIX SVILUPPO: INTERNO

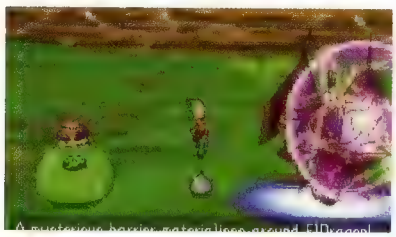
Quando il successo di *Pokémon* generò una cadenza quasi periodica di giochi con la parola 'Monsters' nel titolo, anche Square Enix decise di saltare sul carrozzone e dare il suo apporto al neonato genere. A differenza di altri titoli simili, però, la software house poteva contare su un serraglio già perfettamente definito appartenente a una delle sue saghe di bandiera: *Dragon Quest*.

Come la serie principale, anche lo spin-off venne crudelmente negato a noi europei per lungo tempo fino all'arrivo di *Joker*. Classico breeding game sulla falsariga di *Pokémon*, non propone una storyline di ampio respiro come i vari *Dragon Quest* ma un semplice pretesto per convincere il nostro protagonista, un ragazzino piuttosto agguerrito, a partecipare e trionfare in un canonico torneo catturando quante più creature possibile. Già, le creature: sono loro le vere protagoniste di *Joker*. Ce ne sono oltre 200 e sono state prelevate a piene mani dalla tradizione della serie regolare. L'effetto 'fanservice' è sicuramente l'aspetto più interessante per chi è già affezionato alla serie e non resisterà alla tentazione di allevare un tenero (in ogni senso) Slime tutto per sé.



Se in *Pokémon* la grafica è talmente stilizzata che vedere PnG uguali fra loro non crea problemi, è fastidioso constatare che le città di *Joker* sono parimenti popolate da cloni

Giorno e notte si alternano regolarmente, dando la possibilità di incontrare diversi tipi di mostri. Le ore, tuttavia, non vengono scandite in modo preciso



In modalità Wi-Fi il proprio team viene inviato al server e si scontra con quelli inviati da altri giocatori guidati dalla CPU. L'esperienza, meno interessante di uno scontro umano contro umano, è comunque ricompensata con premi aggiornati quotidianamente

Il battle system è essenziale, in linea con quello della serie madre. Invece di scendere in campo con il proprio party vanno schierati fino a tre mostri, che possono essere equipaggiati con un'arma. Si può impostare una tattica più o meno aggressiva in base alla quale i mostri sceglieranno la loro mossa di attacco o di supporto, oppure si possono impartire ordini diretti. Salendo di livello, i mostri vengono premiati con dei punti da distribuire tra le varie skill.

Il gameplay a base di grind di *Dragon Quest* è stato ripreso in pieno, ma il suo scopo adesso è completamente diverso. Non si potenziano i mostri tanto per sconfiggere il tale boss o per terminare un dato dungeon: l'avventura principale infatti si finisce in fretta e l'ansia di vedere la fine si tramuta ben presto in una mania ossessivo-compulsiva che spinge a raccogliere il maggior numero di mostri e renderli sempre più forti. I mostri si catturano tramite una dimostrazione di forza da parte di quelli già presenti nel party, cosa che li convincerà a passare dalla vostra parte. Altri mostriciattoli invece si ottengono unicamente per fusione tra due esemplari. Questa ricerca incessante è il principale punto di forza del gioco e, se non concepite il collezionismo come qualcosa di divertente, probabilmente *DQMJ* non fa per voi.

L'aspetto grafico è probabilmente il miglior risultato finora conseguito con il 3D su Nintendo DS, un cel-shading pulito, dai colori vivaci, che rende piena giustizia al lisergico tratto di Akira Toriyama. Eccelle anche tecnicamente, e l'hardware non ha problemi a rendere visibili i mostri sul terreno di gioco, archiviando dunque del tutto gli scontri casuali.

Se fate parte di quella schiera di persone che gioisce nel veder crescere il suo manipolo di creature grottesche e intendete allevare ogni mostriciattolo con amorevole cura, avrete abbastanza motivazione per andare avanti in questo gioco. Se invece aveste dubbi sul feeling poco canonico rispetto alla serie principale, *Joker* rimane pur sempre un buon modo per ingannare l'attesa prima di *Dragon Quest IX*. **[7]**

A qualcuno piace Slime

In Giappone lo Slime è una sorta di istituzione. Merchandising di ogni tipo, spin-off a lui dedicati, peluche, addirittura un joystick con la sua inconfondibile forma hanno generato una sorta di mondo autonomo nella galassia dei *Dragon Quest*. In *Joker* è uno dei primi mostri da catturare ed è proprio una specie a sé stante, composta da esemplari e sottospecie di tutte le forme e colori, dallo Slime medusa alla versione King. Non è certamente uno dei mostri più forti nella sua versione base (non che questo trascurabile dettaglio ne avrebbe pregiudicato la presenza all'interno del nostro party), ma andando avanti nel gioco se ne troveranno di sempre più potenti. Esiste addirittura un dungeon in cui è possibile reperirne delle rarissime versioni metalliche, che sono anche i mostri più remunerativi in quanto a esperienza nonché un'aggiunta indispensabile per il party.

MORROWIND

TIME EXTEND

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

FORMATO: **PC, XBOX**
PUBLISHER: **UBISOFT**
SVILUPPO: **BETHESDA**
ORIGINE: **USA**
ANNO DI USCITA: **2002**

Il terzo titolo della serie Bethesda di GdR aperti ha senz'altro una forma libera, ma è lungi dall'essere libero

Ascoltate qualcuno descrivere il mondo di *The Elder Scrolls III: Morrowind* e vi perdoneremmo se correste lontano un miglio una volta notati i cliché (tanto dei GdR quanto di D&D) che lo compongono. Ma non scappate ancora. Ascoltate qualcuno che racconti la propria esperienza in quel mondo, e vi perdoneremmo se desideraste guardarlo un po' più da vicino. Chiunque sopravviva ai rigidi requisiti imposti dal gioco ai nuovi giocatori si ritroverà indubbiamente con una buona manciata di aneddoti unici e coinvolgenti da narrare. Il fulcro di *Morrowind* riguarda possibilità, opzioni e una certa mancanza di limiti, cose per le quali i giocatori spesso si struggono. Ma per quanto possa essere in grado di soddisfare certi desideri, insegna anche in modo esemplare a stare attenti a ciò che si desidera.

I dedali sotterranei di *Morrowind* sono enormi. Miniere, grotte, santuari e covi sono segnalati nell'ambiente da semplici porte, che però conducono a elaborate caverne e passaggi che rubano ore del proprio tempo senza alcuno sforzo

Prima di continuare, pensiamo alle attraenti premesse di *Morrowind*. A dispetto di tutti i sopra menzionati cliché, la fusione di generi è sufficientemente allettante: un mondo composto di credibili e solidi spazi 3D, esplorabile in prima persona (o terza, sebbene l'esperienza sia inferiore) e sede di una distesa sconfinata di locazioni: città, caverne, insediamenti, miniere, forti, alcune migliaia di PnG individuali e alcune centinaia di migliaia di oggetti e suppellettili. Sebbene il sistema di classi e personaggi tenda sempre verso gli archetipi, l'attrattiva sta nella possibilità di *essere* quell'archetipo, non solo di indossarlo. I ladri pedinano, si intrufolano e rubano come Sam Fisher. Gli assassini si nascondono e fanno i cecchini con archi e frecce. I guerrieri si muovono sgraziati e randellano allegri. Non che si sia mai costretti in una scelta predestinata, ovviamente; tali decisioni influenzano soltanto le statistiche iniziali. Si comincia il gioco come una presenza senza un volto, un nome o una casa, una figura stivata nello scafo di una nave, scaricata nel porto della città di Seyda Neen e introdotta nell'ufficio tasse e dogana per sbrigare le procedure burocratiche. Scegliete specie, aspetto, nome, segno astrale, classe e vi verranno consegnati alcuni ordini ufficiali e una pista di briciole da seguire per iniziare. E poi, bam! Il mondo è la vostra ostrica. Andate ovunque, fate qualunque cosa vogliate: verrete lasciati ai vostri tempi e modi, proprio come avete sempre desiderato. Il problema di *Morrowind* è che l'ostrica va aperta a mani nude.

Il mondo è la vostra ostrica. Il problema di *Morrowind* è che l'ostrica va aperta a mani nude

Per quanto l'inizio possa suonare idilliaco, le vostre prime impressioni vere e proprie saranno quasi inevitabilmente scoraggianti. Vi incamminerete, raggiungerete la sommità di una collina e quindi verrete attaccati da un ratto. Seguirà un minuto di comiche scazzottate, con le vostre statistiche di combattimento a garantirvi solo pochissimi colpi andati a segno. Potreste anche venire schiaffeggiati da un nemico più interessante prima di esser costretti a fuggire. E poi vi perderete. I consigli del tutorial sono ai minimi storici, così come il design che tanto vi aveva incitato nella gran parte degli altri videogiochi. E se state giocando su Xbox la grafica poco prosperosa, con la sua palette stantia e la distanza dell'orizzonte fin troppo concisa, vi farà sembrare che tutto sia bastone e niente carota.

I giochi sono spesso, superficialmente, etichettati come 'interattivi' semplicemente per distinguerli dalle forme passive di intrattenimento. Ma ciò non rende i giochi necessariamente fattivi. Il coinvolgimento richiede una partecipazione volontaria; *Morrowind* è un mondo di gioco elaborato ma inerte, i cui ingranaggi non iniziano a muoversi se non li si spinge attivamente a girare con sforzo in abbondanza. Oltre alle regole di gioco c'è un'intera cultura da

I PnG non si limitano a vendere (sopra) o a far da polizia (sinistra), ma giudicano tenendo conto della vostra reputazione e dei vostri rapporti personali. Rivolgersi a loro con la spada sguainata e senza pantaloni non è salutare per le pubbliche relazioni

LA MENTALITÀ DELL'ESPANSIONE

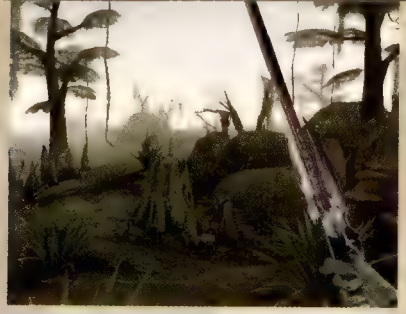
Morrowind è innegabilmente un gioco che ha un bisogno minimo di espansioni, e forse trarrebbe addirittura giovamento da un qualche tipo di bizzarro 'pacchetto di contrazione'. Sulla scia di *Morrowind* vennero nondimeno rilasciati ben due expansion pack. *Bloodmoon* aggiungeva a nord-ovest di Vvardenfell una nuova isola la cui linea narrativa principale si incentrava sui lupi mannari e dove il giocatore avrebbe potuto contrarre la licantropia, malattia che avrebbe offerto bonus sulle statistiche al prezzo della metamorfosi in bestia a ogni calar del sole. *Tribunal* era forse più interessante, pur non offrendo niente di tanto sfrenato in termini di modifiche al personaggio. Ristretto unicamente alla città di Mournhold, questo svago intercompreso poteva sembrare sia ristretto che liberatorio se comparato a *Morrowind* stesso, essendo un rifugio relativamente gestibile.

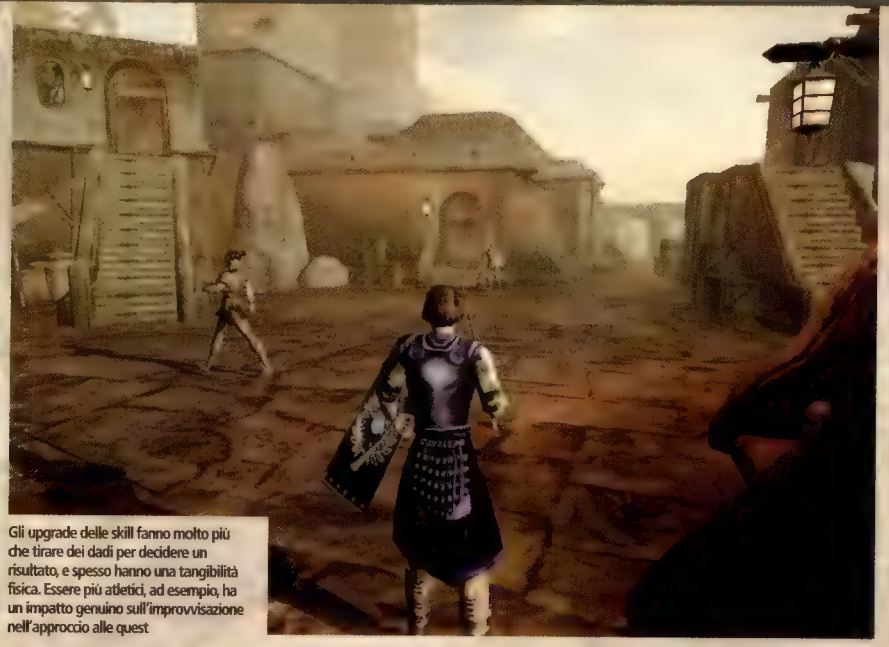
ingerire e digerire, tra politica, religione, geografia, gilde, cultura, droghe, alcolici, malattie, flora, fauna e addirittura libri che non solo possono essere raccolti, ma anche letti (per quanto siano brevi).

È una richiesta affossante. Per di più, il giocatore è perseguitato dall'incoerenza. Alle volte, la gente si accorge di un furto anche se l'icona su schermo indica che non si è stati scoperti. Altre volte i crimini non vengono riportati: le persone a cui si fa un torto diventano semplicemente violente finché non si lascia la loro casa, cosa che non le spingerà a seguirvi. Altre volte, guardie apparentemente telepatiche e dotate di teletrasporto vengono istantaneamente a conoscenza di assassinii senza testimoni. Sebbene *Morrowind* abbia un ciclo giorno/notte e un sistema meteorologico, i popolani sono statici, a dispetto dei semplici percorsi che talvolta seguono avanti e indietro nelle città secondo un loop infinito e brusco, e non dormono mai. Contrariamente, com'è noto, alla popolazione di *The Elder Scrolls IV: Oblivion*.

Molta della fallibilità di *Morrowind* è anche in *Oblivion*, a dispetto della sua bellezza e della sua solidità fisica. *Oblivion* marcia verso l'accessibilità e un mondo in un certo qual modo più elaborato: la gente, ad esempio, ha in effetti delle routine, e la notte dorme nel proprio letto, presenza alquanto rilevante per i topi d'appartamento. È possibile viaggiare istantaneamente da una locazione precedentemente visitata all'altra. I giocatori ripristinano la stamina (che tra le altre cose stabilisce quanto efficacemente si possano impugnare le armi) anche correndo. Il memo delle quest tiene traccia dei propri eroici resoconti in modo decisamente più accessibile del diario rapidamente accantonato di *Morrowind*. Gli obiettivi sono marcati. I dettagli del cursore aiutano il giocatore a tener d'occhio l'attività criminale. E così via; incidentalmente, però, i sistemi di level up di entrambi sono egualmente problematici da sbrogliare.

Tuttavia, *Morrowind* resta il meno costrittivo dei due. In *Oblivion*, i personaggi correlati alla storia non possono essere uccisi; in *Morrowind*, la linea delle quest può essere spezzata (un box di testo vi avvertirà del fatto) ma sarete comunque liberi di restare avventurieri. Le città non sono separate dal mondo esterno da una schermata di caricamento. Aspetti che mai potrebbero essere portati a sostegno di un game design fluente sono nondimeno potenti: i dialoghi con i personaggi, al di là delle poche clip sonore dei passanti, non sono mai parlati e sempre elargiti tramite ricchi blocchi di testo, mentre il flusso della conversazione è decisamente più profuso che in *Oblivion*. Camminare è l'unico modo per conservare la stamina, costringendo a passeggiare per il mondo; il viaggio istantaneo non è disponibile, ma creature erranti, viaggi in nave e Gilde di Maghi offrono una scorciatoia tra gli insediamenti fondamentali. Tali aspetti possono risultare dissuasivi nella mentalità comune del videogioco, ma per quanto sia probabile che il giocatore medio di *Oblivion* passerà più tempo nel gioco





Gli upgrade delle skill fanno molto più che tirare dei dadi per decidere un risultato, e spesso hanno una tangibilità fisica. Essere più atletici, ad esempio, ha un impatto genuino sull'improvvisazione nell'approccio alle quest

TRIPLO BYPASS

Morrowind è protagonista di quello che è forse degli speedrun più affascinanti mai fatti: a dispetto del colossale numero di ore di gioco contenute al suo interno, la quest principale può essere completata in meno di 15 minuti. È meglio apprezzabile da chi si è in un qualche modo immerso nelle minuzie del gioco, essendo più un'impresa di organizzazione e sfruttamento che di abilità. Un tempo unico di 14 minuti e 26 secondi è stato registrato su speeddemosarchive.com, attribuito a Ryan Bennitt, e consiste di uno sprint vertiginosamente focalizzato di furti, acquisti di oggetti e creazione di pozioni, più ampi periodi di teletrasporto e levitazione.

prima di allontanarsene, è altrettanto possibile che chi sia riuscito a immergersi in *Morrowind* si sarà sentito più profondamente legato e integrale ad esso.

Qual è dunque la ricompensa che ci attende? La valutazione fin qui sembrerà deprimente, ma un approccio cauto e attento è fondamentale per assaporare l'apparentemente eterna offerta di *Morrowind*. La ricompensa è che, entro i confini stabiliti, si è realmente liberi di vagabondare, di pasticciare, di rallentare, di svolazzare da una quest all'altra, di interpretare una quantità di avventure che potrebbero esistere unicamente nella vostra testa; la razzia di un dato dungeon da voi compiuta sarà storia vostra e di nessun altro. Anche l'esplorazione è un'esperienza in sé, e non si riduce mai alla collezione di medaglie segrete o all'elargizione di percentuali di completamento. L'isola di Morrowind digitalizzata su DVD sarà magari trita e tenue, ma permarrà innegabile e persistente nella vostra testa. È un gioco, inoltre, che anche su Xbox getta in faccia al giocatore istantanee di una bellezza austera e terrena, in cui albe e panorami cospirano contro ogni difetto per proporre composizioni memorabili; e sempre questi momenti avranno un sapore personale che poche altre avventure possono eguagliare.

Anche affondando i denti fino al midollo di *Morrowind*, tuttavia, il tessuto del mondo resta delicato. Giocatelo abbastanza a lungo e diventerete qualcosa di più di un semplice abitante locale: sarete esperti. Non vedrete più il mondo, ma la struttura che lo sorregge. Vi allontanerete troppo dalla tana del Bianconiglio e comincerete a vederla come nient'altro che una tana. Giocate *Gradius V* per cento ore e potrete sostenerne l'affinità con un'esperienza religiosa fatta di enorme abilità e furiosa eleganza, affinata fino a raggiungere una connessione inimitabile, a zero ping, tra gioco e giocatore. Giocate *Morrowind* per cento ore e non potrete sostenere altro che non sia il sentirvi come un ingranaggio di un meccanismo tanto vasto quanto lento, ingranaggio la cui missione diventa più compulsiva che guidata da un genuino interesse per il destino della propria terra; un lavoro, volendo, ridotto a nulla che non sia elaborazione dati e disbrigo delle formalità. Questo è, ovviamente, solo un esempio estremo dell'insipida natura della longevità dei GdR, dove la dedizione può essere fraintesa per coinvolgimento. Resta perfettamente possibile, per quanto molto improbabile, continuare a interessarsi di Vvardenfell come mondo e non come mondo di gioco.

La ricompensa è che, entro i confini stabiliti, si è realmente liberi di vagabondare, di pasticciare, di rallentare, di svolazzare da una quest all'altra

Per un attimo, allora, scordatevi *GTAIII*. Il suo schema, pur attraente e spazioso, è limitato in modi in cui gli *Elder Scrolls* non sono. Se i videogiochi tendono verso esperienze che tentano di catturare un certo aspetto della realtà, ovvero la complessità della civilizzazione, allora *Morrowind* non è soltanto un antesignano, ma il *post mortem* di un inizio. È sia lezione che monito sul valore dell'impegno e della pazienza, tanto per i giocatori quanto per i creatori di giochi. Come dimostra la relazione tra *Morrowind* e *Oblivion*, che un gioco lasci andare il giocatore dove vuole è una cosa, e che i giocatori lascino andare il gioco dove vuole è un'altra.

Morrowind è quasi una casistica del potere della prospettiva. Sebbene sia disponibile una visuale in terza persona che consente di sfoggiare armi e armatura, è la prima persona la più notevole se si vogliono apprezzare al massimo la ricca oggettistica e il senso di esplorare uno spazio persistente

THE MAKING OF...

SOLSTICE: THE QUEST FOR THE STAFF OF DEMNOS

Questo capolavoro puzzle-platform ha impresso una nuova direzione al suo sviluppatore, ha settato gli standard sonori sul NES e quasi fatto naufragare la carriera del suo designer

FORMATO: **NES** PUBLISHER: **NINTENDO/SONY IMAGESOFT (US)** SVILUPPATORE: **SOFTWARE CREATIONS** ORIGINE: **UK** ANNO DI USCITA: **1991**

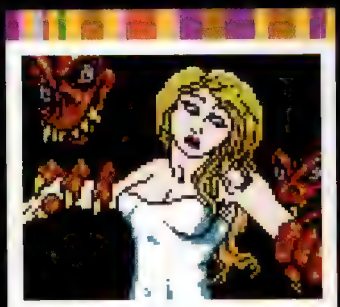
La traiettoria di Software Creations ha visto una rapida ascesa seguita da un'evaporazione quasi istantanea: è stata una di quelle sfortunate case di sviluppo ad essere acquisite da Acclaim poco prima del brusco scioglimento della compagnia. Avendo guadagnato rinomanza grazie a *Plok* e ad un fascio di licenze fumettistiche, parte dell'effimero successo di Software Creations può essere ricondotto a *Solstice*, il titolo che ha fatto compiere allo sviluppatore il grande salto dai porting a 8-bit ai giochi indipendenti.

"Tutto ciò che Software Creations aveva sviluppato fino ad allora erano conversioni, in un modo o nell'altro", dice **Mark Wilson**, l'uomo dietro il design e il notevole stile artistico del gioco. "*Solstice* è stato il primo gioco originale cui la compagnia si sia mai arrischiata. Sapevo che spostarsi verso i giochi originali fosse molto probabile, visto che in tal modo sarebbe stato possibile ricavare molti più soldi. Personalmente non stavo seguendo alcun disegno particolare: ho sempre teso ad annoiarmi in fretta e progettare un gioco era una cosa che non avevo ancora tentato. In origine ero stato costretto a lavorare come programmatore di videogiochi dal Dipartimento di Sicurezza Sociale, e senza avere alcuna esperienza precedente! Avendo trovato tale lavoro troppo ripetitivo, ho provato a spostarmi sul lato della grafica, e mi trovavo su quello quando si presentò l'opportunità di progettare un gioco".

"Non stavo seguendo alcun disegno particolare: ho sempre teso ad annoiarmi in fretta e progettare un gioco era una cosa che non avevo ancora tentato"

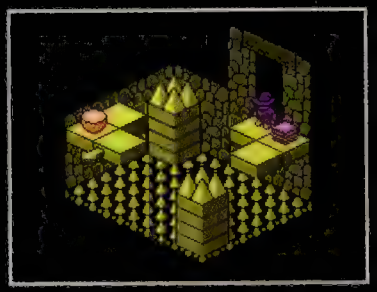
A quel tempo Software Creations era ancora un ufficio di piccole dimensioni: 17 persone in tutto, con sede nelle cinque stanze di una vecchia redazione vicino alla BBC di Manchester. A fianco di Wilson, il team di *Solstice* contava appena altre due persone: l'onere della programmazione ricadde su Mike Webb, mentre **Tim Follin** creò la rimarchevole colonna sonora.

"Il format di *Solstice* era interamente affidato a Mike Webb, che un giorno si presentò con un metodo per creare un gioco isometrico à la *Knight Lore* su NES", dice Wilson riguardo alla divisione dei compiti. "Dato che nessun altro avrebbe potuto pensare a un modo per farlo con l'hardware estremamente limitato del NES, sembrò significativo creare un gioco isometrico come nostro primo lavoro originale. Fino a *Solstice* i giochi isometrici mi erano sempre risultati sgraditi e non ne avevo mai giocato uno, quindi qualunque somiglianza di puzzle fra *Solstice* e i suoi predecessori è una semplice coincidenza causata dalle limitate possibilità. Ciò detto, rubammo patentemente il format isometrico, e ovviamente *Solstice* non sarebbe esistito se non fosse stato per *Knight Lore* e altri. Penso che si



HOT CHIP

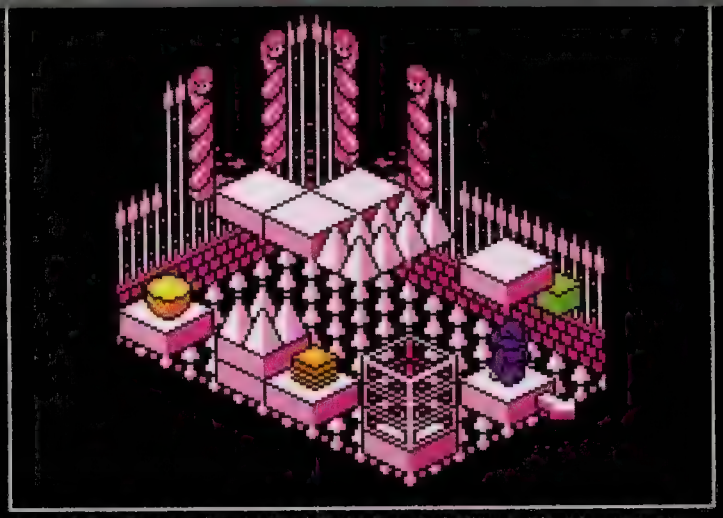
Follin allude al fatto che non sarebbe stato così musicalmente audace se il limite tecnico di quella generazione hardware non fosse stato già raggiunto: "Un collega mi fece ascoltare una montagna di pezzi di Rob Hubbard, e mi accorsi immediatamente che la corda era stata tirata al massimo. Ciò mi ha permesso di concentrarmi sulla musica invece che sulla tecnica; in più sapevo che alla fin fine la gente reagisce molto più alle idee musicali che alla perizia tecnica".



distinguesse dalla massa per il solo fatto di essere su NES!"

Wilson, ovviamente, si sbaglia. *Solstice* si distingueva tra molti dei primi titoli in 3D isometrico in senso qualitativo: un design così coerente e ponderato è ancor oggi una rarità. Pur essendo Webb responsabile per la tecnica che portò *Solstice* sul NES, fu compito di Wilson portare il gioco in quella particolare direzione artistica.

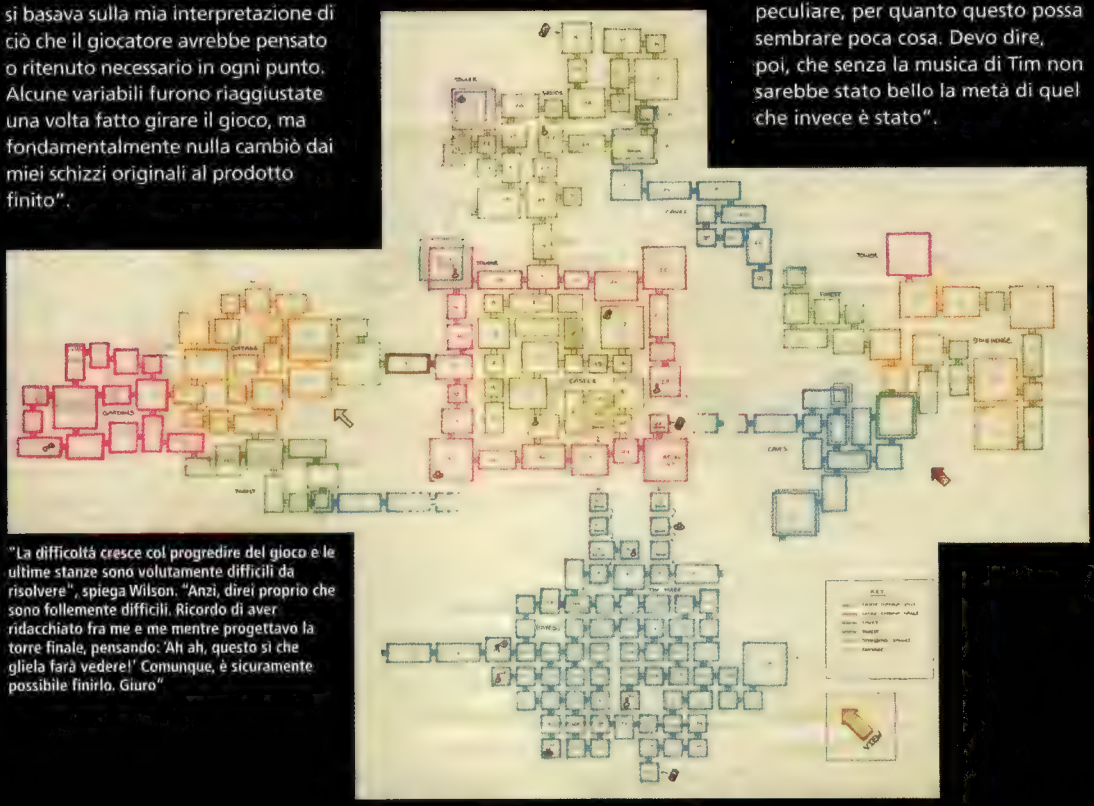
"Ho passato moltissimo tempo a pensare alla forma e al fluire del gioco", ricorda Wilson, "assicurandomi che ogni cosa seguisse naturalmente alla precedente. L'intero gioco veniva progettato sotto forma di schizzi e note su carta, solitamente mentre ero seduto nel McDonald's di Oxford Road, bevendo tè e guardando la pioggia di Manchester. Tutte le pozioni e gli eventi erano posizionati su una mappa principale, disegnata a mano su un enorme foglio di carta millimetrata, e tutto si basava sulla mia interpretazione di ciò che il giocatore avrebbe pensato o ritenuto necessario in ogni punto. Alcune variabili furono riaggiustate una volta fatto girare il gioco, ma fondamentalmente nulla cambiò dai miei schizzi originali al prodotto finito".



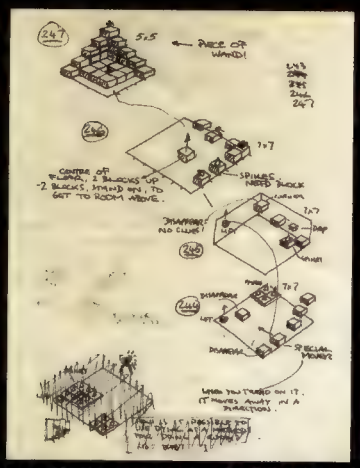
Il gioco sfruttava la più semplice e basilare delle idee fantasy", dice Wilson. "Probabilmente dovrei segnalare come fonti d'ispirazione tutti i soliti sospetti del tempo, dal Signore degli Anelli a Excalibur"

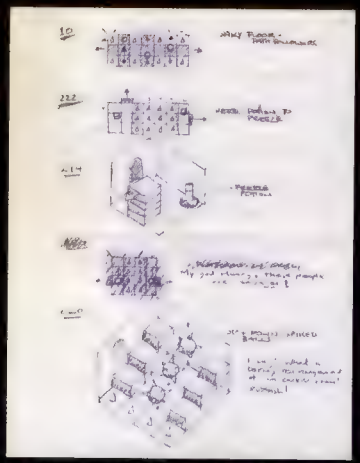
Una tale attenzione per i dettagli si trasformò però in motivo di contrasti: "Mike Webb e io lottammo fra noi con le unghie e con i denti perché Mike, pur essendo un programmatore di buon livello, non capiva perché qualcuno dovesse passare quattro settimane progettando un gioco piuttosto che piazzare casualmente qualche stanza nella mappa. Addirittura, un giorno mi si presentò con la sua 'Mappa', un disegno di 255 stanze vuote e connesse casualmente che era stato ideato dalla sua ragazza la notte prima. Litigammo. Mi sentivo in colpa per quelle sfuriate e quelle gare a chi urlava più forte, ed ero così soddisfatto del gioco completo che, in un eccesso di eccitata magnanimità, gli concessi lo status di co-designer nei credit, una cosa di cui tuttora mi pento amaramente. Mai regalare riconoscimenti alla gente, mai".

E ancora, la struttura stringata di *Solstice* è solo parte della ragione del suo successo. Il gioco aveva vero carattere: l'estetica stilizzata e pulita, di cui Wilson è ancora una volta responsabile, era evocativa in tutta la sua semplicità. "Non si poteva certo mettere in piedi una grande storia nella cartuccia per NES meno costosa prodotta da Nintendo", dice Wilson. "Era più una questione di feeling. Il mio più grande desiderio per *Solstice* era realizzare qualcosa che avesse una sua atmosfera peculiare, per quanto questo possa sembrare poca cosa. Devo dire, poi, che senza la musica di Tim non sarebbe stato bello la metà di quel che invece è stato".



"La difficoltà cresce col progredire del gioco e le ultime stanze sono volutamente difficili da risolvere", spiega Wilson. "Anzi, direi proprio che sono follemente difficili. Ricordo di aver ridacchiato fra me e me mentre progettavo la torre finale, pensando: 'Ah ah, questo sì che gliela farà vedere!' Comunque, è sicuramente possibile finirlo. Giuro"





"La struttura di un gioco era controllata dalle limitazioni dell'hardware non meno di quanto lo fosse dalle intenzioni dei designer", ricorda Wilson. Riguardo a *Solstice*, si sofferma sul temibile flickering degli sprite del NES

Non è un complimento esagerato: la colonna sonora eclettica e cangiante di Follin contribuisce a costruire il *mood* del gioco così come il suo mondo pittoresco e un po' bizantino, e resta una delle soundrack più memorabili del NES. "L'unico a cui dovevo rimettermi era Mark Wilson, che mi permise di far ciò che volevo. Era così che funzionava, ai bei vecchi tempi", dice Follin. "Pensavo che lo stile folk usato per *Ghouls 'N Ghosts* si sarebbe adattato bene a *Solstice*, dati il nome e l'ambientazione fantasy del gioco. Ma per me la musica deve evolvere costantemente per restare interessante, e ciò è ancora più vero per la musica dei videogiochi. Già la BGM del titolo viaggia lungo molte diverse fasi nel tentativo di restare interessante. Sento, comunque, che avrei potuto far di meglio con la musica del gioco vero e proprio, che entrava in loop troppo presto e diventava a breve irritante, a mio parere. Avrebbe potuto essere molto più ampia e interessante".

"La campagna pubblicitaria americana di Sony per *Solstice* consisteva nell'immagine d'un culturista oliato con pantaloni blu e stivaletti verdi"

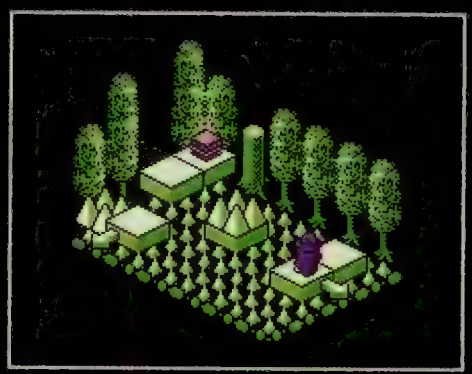
A fronte di un'ottima accoglienza in Europa e in Asia, *Solstice* non riuscì ad avere lo stesso impatto negli USA, cosa per cui Wilson incolpa il publisher americano Sony Imagesoft: "Richard Kay, detentore di Software Creations, era impaziente, e vendette immediatamente i diritti per l'America a Sony Imagesoft. Non appena lo fece, Nintendo tornò da noi dicendo che voleva distribuirlo, e così fece nel resto del mondo. Arrivai ben presto a perdere il mio rispetto per Sony Imagesoft, a quel punto. La prima cosa che fecero fu richiedere che cambiassimo il protagonista da mago a culturista in perizoma. Quando rifiutai, pretesero che almeno accorciassi la barba del mago nelle cut scene. Le immagini furono dunque alterate nonostante le mie proteste. La campagna pubblicitaria americana di Sony per *Solstice* consisteva nell'immagine d'un culturista oliato con pantaloni blu e stivaletti verdi, con una provetta in una mano e una pergamena nell'altra. Era imbarazzante".

Mentre le prospettive di vendita per *Solstice* negli USA venivano sabotate dall'incompetenza di altri, Wilson vedeva la sua carriera inglese sfuggirgli dalle mani: "Avevo passato tutto il tempo di sviluppo di *Solstice* per tentare invano di avere da Software Creations un contratto che coprisse il gioco. Tutto ciò che riuscii a ottenere fu un mucchio di mezze promesse sulla percentuale che avrei ottenuto e sui soldi che avrei guadagnato. Finito *Solstice*, i responsabili casualmente dimenticarono le promesse che mi avevano fatto, e così non ebbi mai alcun ricavo dal gioco. Dopodiché lasciai Software Creations. Niente di ciò mi aprì un qualche tipo di porta e mai nessuno ha saputo che ero stato io a crearlo: trascorsi i due anni successivi totalmente al verde, tentando di trovare un lavoro. Addirittura, al colloquio con Microprose, qualche tempo dopo, uno dei miei interlocutori arrivò a dirmi: 'No, ho sentito dire che Mike Webb ha progettato quel gioco'".

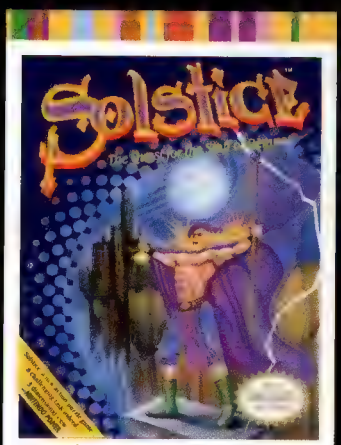
Da allora, tuttavia, la carriera di Wilson ha seguito un andamento verticale, con il ricoprimento di tutte le mansioni possibili nell'industria videoludica prima di spostarsi agli effetti visivi e poi al lavoro freelance.

"Non escluderei la possibilità di lavorare ancora come supervisore per un videogioco", dice, "anche se penso di avere troppa esperienza per trovarmi a mio agio come artista: può essere imbarazzante se non solo hai lavorato come supervisore del tuo lavoro attuale, ma anche come supervisore del supervisore, senza contare che sono stato anche designer e programmatore".

Mark Wilson (destra) durante "una normalissima giornata in ufficio"; in questo caso si tratta della cosiddetta 'Nintendo Room' di Software Creations



"Musicalmente, *Solstice* è probabilmente sopra tutti i miei altri lavori", sostiene Follin, "perché allora amavo scrivere musica. [Nei progetti successivi] sono restato impantanato nel lato produttivo, dovendo registrare e produrre tutto da me"



COSÌ SONY, COSÌ LONTANI

Wilson è comprensibilmente astioso quando si parla della gestione di *Solstice* da parte di Sony Imagesoft negli USA: "Non ho proprio idea da quale buco si siano tirati fuori l'immagine che utilizzarono in copertina [sopra], ma non aveva niente a che vedere col gioco che avevamo scritto ed era inferiore sotto ogni punto di vista alla cover art [di Neil Sutton] che avevamo fornito loro. In più, qualcuno in Sony scrisse delle baggianate asinine nel manuale, gettando al vento ciò che era già stato scritto".

Studio profile

Il team di sviluppo del mese

NOME: Free Radical Design

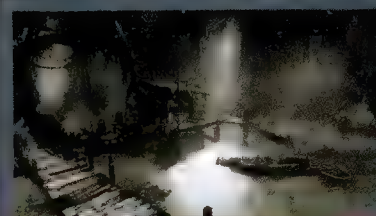
ANNO DI FONDAZIONE: Aprile 1999

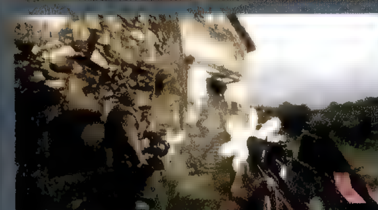
NUMERO DI DIPENDENTI: 200

FIGURE CHIAVE: Steve Ellis, David Doak, Karl Hilton, Graeme Norgate

SITO: www.freeradicaldesign.co.uk

SOFTOGRAFIA SCELTA: La serie di *TimeSplitters*, *Second Sight*





Haze, l'ultimo gioco di Free Radical per PS3, mira a portare la successione degli FPS a un nuovo livello di complessità

LOCALITÀ: Nottingham, Inghilterra

PROGETTI IN CORSO
TimeSplitters 4, un progetto con LucasArts non ancora annunciato

DESCRIZIONE STUDIO

"Nientemeno che i creatori di *GoldenEye* (su N64) e del primo *Perfect Dark* (sempre su N64), i quattro fondatori di Free Radical hanno cambiato per sempre il gaming su console ancor prima di cominciare a esistere sul mercato come compagnia. Partiti come piccolo team di appassionati che lavoravano in un piccolo ufficio nel centro di Nottingham, si sono evoluti in uno dei più grandi e rinomati sviluppatori indipendenti al mondo. Pur avendo raggiunto la soglia dei 200 dipendenti, non hanno mai dimenticato la politica di design a porte aperte che ha reso i loro primi titoli dei tali successi, accettando di buon grado suggerimenti da ogni dipartimento.

"Forse più famosa per il suo humour, Free Radical sventola la sua indipendenza, raggiunta dopo aver lavorato con i più grandi publisher, tra cui Eidos, Codemasters, EA, Ubisoft e LucasArts. Sviluppare IP originali è stato il pane della compagnia per gli ultimi otto anni, e le loro innovazioni non si fermano qui, dato che si sono sviluppati da soli tutti gli strumenti, e sono i primi sul mercato videoludico a pagare il loro staff a ore".

Dev Corner

Gli sviluppatori italiani di videogiochi hanno occupato una pagina di **Game Pro** e non siamo riusciti a mandarli via. Questo è il modo in cui la utilizzano

L'aula occupata di Game Pro, ovvero la pagina dedicata a consigli, interventi e deliri degli sviluppatori italiani di videogiochi, continua a riempirsi delle parole di prestigiose firme della scena nostrana: questo mese tocca a Raoul Carbone, giovane game developer romano autore dell'FPS online Il Rosso e il Nero, distribuito da Leader. Quella che trovate di seguito è la prima parte del suo contributo. Il tema? Come fare videogiochi per lavoro e realizzare i propri sogni.

Devo dire che quando Metalmark mi ha chiesto di contribuire a questa nuova rubrica, sono stato felice di mettere la mia modesta esperienza al servizio di chi volesse intraprendere questa meravigliosa professione partendo dalle basi. Non ritengo il mio parere particolarmente rilevante, ma credo di aver fatto in questi 7 anni abbastanza esperienze sul campo da poter riportare fatti e nozioni utili.

Prima di intraprendere questa strada dobbiamo fare chiarezza dentro di noi e capire se vogliamo essere parte di un meccanismo più grande o se desideriamo creare qualcosa di totalmente nostro. Non credo ci sia una differenza di merito, ma solo una questione di gusti.

Per quanto mi riguarda, fondai Black Sheep Studios perché, tanti anni fa, in Italia a malapena si sapeva cosa fosse un videogioco. Non esisteva l'AESVI, non si produceva, non si sviluppava... per me fu quasi una scelta obbligata creare da zero la 'mia occasione'. Siamo stati un po' pionieri, un po' pazzi.

Se si vuole lavorare in una software house, i vantaggi sono innumerevoli, rispetto a fondarne una: innanzitutto la possibilità di fare il proprio lavoro, che sia artistico o tecnico, senza doversi occupare di altro. Se si viene presi in grandi realtà d'oltreoceano o nordeuropee si può partecipare allo sviluppo di titoli straordinari e sentirsi professionalmente al top. Per aspirare a tale traguardo, però, si deve tenere presente che:

1) Le opportunità sono moltissime e il mondo dei videogiochi è in costante espansione, però il nostro settore non ha confini, e questo significa che dobbiamo essere pronti a viaggiare e trasferirci in altre parti del mondo senza reticenze. La conoscenza dell'inglese scritto e parlato è indispensabile.

2) In classico stile anglosassone, non contano i 'pezzi di carta', tanto cari a mamma e papà ma totalmente inutili fuori dalla mentalità 'ministeriale' italiana; contano le esperienze sul campo e le capacità, quindi cerchiamo di accumulare più esperienze possibile sul nostro curriculum.

3) La prima qualità necessaria è il talento, ma ad esso dobbiamo abbinare tanto duro lavoro e sacrificio: nelle più grandi software house del mondo, ho avuto conferma che si lavora fino a notte fonda, non ci si risparmia. È il prezzo da pagare per fare della propria passione il proprio lavoro.

Consiglio questa strada a chi abbia già un buon curriculum o una professionalità sopra la media di quello che si vede in giro. Mandate il vostro curriculum ovunque pensate che vi possa piacere lavorare e vedrete che avrete una risposta positiva. È importante che al curriculum abbiniate una presentazione delle vostre capacità: fate in modo che sia un volumetto cartaceo con DVD annesso, super-professionale, aziendale, rilegato, come se si trattasse di un prodotto da scaffale... la qualità è il primo elemento valutato. Se dovete inserire dei disegni o dei modelli, che siano 'finiti', non mandate cose in via di sviluppo o fatte a tirar via. Stupite chi aprirà la vostra presentazione, perché voi non potrete essere lì per spiegare quello che avete inserito.

Appunti di Game Design

Conoscere i videogiochi per giocare meglio

La vita dietro lo schermo

a cura di
Francesco Alinovi

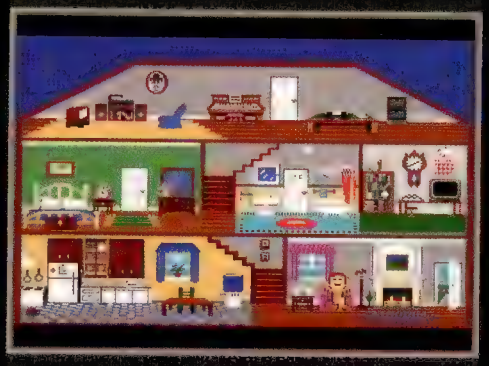
Ama definirsi un concept designer, qualunque cosa questo significhi. Si occupa di sviluppo editoriale ed è docente di Game Design presso la NABA di Milano. Collabora con le più prestigiose riviste di videogiochi, come quella che stringete fra le mani, e ha scritto libri sull'argomento che lui stesso non si permetterebbe mai di raccomandare.

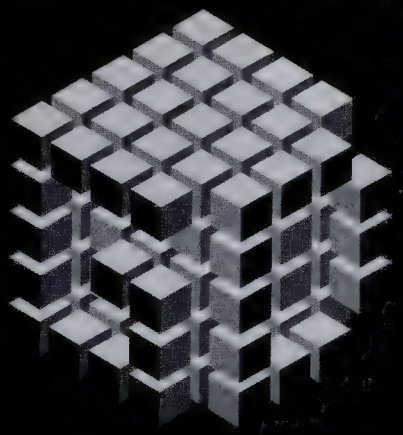
È notte. Il soldato compie il suo consueto giro di ronda. Il suo campo visivo è limitato dalla stretta apertura per proteggerlo dal freddo, ma il suo udito non lo inganna. Qualcuno si è mosso dietro a quelle casse, ha sentito dei passi calpestare una pozza d'acqua. Il soldato devia dal suo percorso. Avvicinandosi alla sorgente del rumore scorge una sagoma che si sta accovacciando e si allarma: corre a ispezionare segnalando l'intrusione. Gira inutilmente per un minuto attorno alla zona prima di ritornare al proprio posto. Anche i colleghi sono tornati in posizione. L'intruso esce dal nascondiglio e si dirige di soppiatto alle spalle del soldato, ma manca l'attimo della presa. Il soldato, allora, ruota di scatto, lanciando di nuovo l'allarme e colpendo l'intruso con il calcio del fucile. L'intruso cade all'indietro e la nostra guardia comincia a sparare in attesa dei rinforzi. L'intruso non cede sotto i colpi del fucile e, anzi, mette a segno con precisione una dose di tranquillante nella gamba del soldato, che cade in un sonno profondo e, senza accorgersi di nulla, viene trascinato e nascosto in un angolo buio. È stato fortunato, sarebbe potuto annegare nell'acqua ghiacciata, ma l'intruso forse sapeva che, se lo avesse eliminato fisicamente, un clone avrebbe preso il suo posto, così, invece, il numero di sentinelle da evitare è diminuito di un'unità.

Cosa non torna in questa storia? Quasi certamente il fatto che il freddo e la fortuna non sono variabili previste dal sistema di intelligenza artificiale, per quanto complesso, di *Metal Gear Solid*. Una macchina a stati finiti può infatti prevedere un numero anche elevato di comportamenti, ma sarà sempre inadeguata per affrontare l'imprevisto e adattarsi alle circostanze. Ecco perché un giocatore anche poco preparato, dopo aver assimilato i rudimenti dell'interfaccia di controllo e intuite le meccaniche del sistema di IA, riuscirà ad avere sempre la meglio. Per sopperire a questo inconveniente, alcune software house, oltre a coltivare un rinnovato interesse verso le tecniche più sconsiderate di intelligenza artificiale, sono state attirate da una nuova sfida: la Vita Artificiale.

Eppur si muove!

A detta di Chris Langton, ritenuto il fondatore della disciplina, la Vita Artificiale nacque nel dicembre del 1971: sebbene costretto a lavorare fino a notte fonda, prima di lasciare il laboratorio Langton si concedeva una partita con un gioco creato quasi per scherzo l'anno precedente dal matematico John Horton Conway e dal collega Bill Gosper, ovvero *Life*, un solitario che procede per passi, ognuno derivato da quello precedente in base a due regole fondamentali. All'interno della griglia (che rappresenta l'ambiente) una casella si attiva se sono attivate tre delle sue vicine; una casella rimane attiva solo se sono attive due o tre delle caselle vicine, altrimenti si spegne. Per Langton il fatto sconvolgente era che particolari configurazioni di caselle attive potevano continuare a svilupparsi dando vita a strutture più o meno complesse. La griglia di *Life* diventava un universo miniaturizzato in continua evoluzione. Langton riusciva a scorgere conformazioni ruzzolanti e altre oscillanti simili ad animali che stessero respirando. Trovò 'alianti' (piccoli gruppi di cellule che attraversano lo schermo a velocità costante) e 'cannoni spara-alianti'. "A un certo punto alzai lo sguardo", racconta. "Il gioco *Life* continuava a sviluppare le sue figure sullo schermo. Tornai al programma e d'improvviso un brivido mi corse giù per la schiena. Sentii la presenza di qualcuno nella camera". Qualcosa di vivo esisteva





all'interno della macchina e di colpo ogni distinzione fra l'hardware e il processo smise di avere un senso. Come l'Intelligenza Artificiale nasceva dal bisogno di comprendere la neuropsicologia, così la Vita Artificiale si proponeva di scoprire i segreti del processo evolutivo.

Il piccolo popolo del microchip

L'idea che all'interno del computer esistesse la vita spinse anche un illustre pioniere del game design, David Crane (cofondatore di Activision e autore dell'imprescindibile *Pitfall*), a domandarsi quali creature potessero abitarlo. Il risultato fu *Little Computer People*, pubblicato a metà degli anni '80 per Commodore 64. Il presupposto era diverso da quello di Langton: Crane era alla ricerca del capro espiatorio che potesse svelare una volta per tutte i misteri riguardanti gli improvvisi spegnimenti della macchina, la scomparsa di file dall'importanza vitale e così via. Al posto di un terribile mostro, però, i giocatori ebbero modo di fare la conoscenza con un buffo ometto che agiva indipendente dietro lo schermo, preparandosi da mangiare, leggendo il giornale, guardando la TV, suonando il pianoforte, uscendo a passeggio con il cane. L'unico modo per interagire consisteva nello scrivergli una lettera (usando la tastiera) a cui in seguito l'ometto avrebbe risposto. Nonostante le poche linee di codice, poteva accadere che il personaggio si risentisse del fatto che non gli veniva prestata abbastanza attenzione e che, addirittura, si ammalasse, fino ad arrivare ad abbandonare la sua dimora di bit. Ai tempi, il concept di Crane venne semplicemente giudicato come strambo: nessuno avrebbe mai sospettato il putiferio che si sarebbe scatenato, tre lustri dopo, innanzitutto per i Tamagotchi e poi, a seguire, per i Sims e per i cuccioli di Nintendo...

Semplici necessità

Il segreto delle tecniche di Vita Artificiale risiede nello studio delle forme di vita reali. I metodi usati per emulare tali comportamenti sono svariati, dalle reti neurali agli algoritmi genetici, ma appartengono in genere alla stessa classe delle tecnologie adattive. In pratica il sistema viene istruito ad apprendere dall'ambiente circostante e a fornire risposte adeguate, secondo parametri di valutazione decisi a priori dal designer (solitamente premiando le azioni che garantiscono la sopravvivenza e inibendo quelle che portano all'estinzione). Nel caso delle reti neurali, per esempio, dato un input sensoriale, il designer fornisce un feedback per correggere l'output generato, andando a modificare i pesi sulle connessioni. Per ottenere un output ottimale (per esempio fare in modo che una rete neurale riesca a guidare in maniera ragionevolmente corretta lungo un circuito) è necessario un gran dispendio delle risorse di calcolo per periodi prolungati di tempo, rendendo di fatto inadeguate le attuali tecnologie per l'intrattenimento. Il secondo problema consiste poi nello stabilire cosa è bene e cosa è male. La terza sfida non è da meno: come fare in modo che il sistema di Vita Artificiale apprenda dalle azioni compiute dal giocatore senza che questo se ne renda conto?

La soluzione per ovviare a questi inconvenienti consiste fondamentalmente nel rinunciare a codificare comportamenti complessi (come cucinare un menu elaborato), per scomporre il problema in parti più piccole (aprire il congelatore, prendere la cena, scaldarla al microonde). Questi semplici modelli comportamentali sono poi collegati insieme in una sorta di gerarchia decisionale che i personaggi possono usare (eventualmente in congiunzione con emozioni motivanti) per determinare le azioni più appropriate per soddisfare le proprie esigenze. Le interazioni che avvengono al livello più basso, tra i comportamenti esplicitamente pre-programmati e le motivazioni/bisogni del personaggio, provocano l'emergere di comportamenti più 'intelligenti' senza ricorrere a una complessa programmazione.

Una delle serie che ha tratto i maggiori vantaggi (leggi "successo di vendite") da queste tecniche è quella dei *Sims*. Il gioco impiega una tecnologia che Will Wright, il creatore, ha definito 'smart terrain' (territorio intelligente). Tutti i personaggi hanno varie motivazioni e altrettanti bisogni e il territorio offre tanti modi per soddisfare tali necessità. Ogni sezione del territorio trasmette ai personaggi che si trovano nei paraggi tutto quello che ha da offrire. Per esempio, se un personaggio affamato si avvicina al frigorifero, l'elettrodomestico trasmette il segnale "ho cibo da offrire", di modo che il personaggio possa decidere di procacciarsi in nutrimento da lì. Il cibo stesso trasmette poi il messaggio che deve essere cotto e il forno a microonde quello che è lì apposta per cuocere il cibo. In questo modo, il personaggio sembra realisticamente motivato a compiere un'azione dopo l'altra per assecondare i propri bisogni, mentre è semplicemente guidato da una programmazione a livello di oggetti.

"Qualunque cosa accade, accade. Qualunque cosa che, accadendo, ne fa accadere un'altra, ne fa accadere un'altra. Qualunque cosa che, accadendo, induce se stessa a riaccadere, riaccade. Però non è detto che lo faccia in ordine cronologico"

Douglas Adams 1952-2001

Il computer vivente

Il fisico danese Benny Lautrup ha proposto una distinzione tra due tipi di organismi digitali: quelli 'reali' e quelli 'virtuali'. Questi ultimi sono progettati per muoversi nei videogiochi, negli ambienti virtuali, e nelle simulazioni con automi cellulari: gli esseri umani progettano uno specifico habitat all'interno della macchina e l'esistenza di tali organismi dipende interamente da questa azione intenzionale. Al contrario, gli organismi digitali reali, come i virus, il cui ambiente è costituito non da una simulazione bensì da un calcolatore reale, pur essendo progettati dall'uomo, sfuggendo al loro creatore non possono più essere sottomessi alla stessa forma di controllo degli organismi virtuali. Un ottimo spunto per un bel thriller fantascientifico, meglio ancora se interattivo, non trovate?

GIOCARE NEL BUIO Quello che i giocatori rifiutano di vedere

IL DILEMMA DELL'INNOVATORE

Nel momento in cui leggerete questo articolo, il nuovo racing game di Criterion Studios, *Burnout Paradise*, sarà già stato recensito dalla rivista che stringete tra le mani [vedi pagina 092]. Nel momento in cui scrivo, non ho idea se la redazione lo abbia amato o detestato, ma basandomi sul tempo che ho passato a giocarlo non riesco a immaginare che li lascerà indifferenti. Questo perché Criterion ha abbracciato completamente l'idea e le implicazioni del creare un gioco di corse in un mondo aperto, senza alcun compromesso per gli amanti dei precedenti episodi del lodato franchise. Siete fan delle corse su circuito, che costituivano il grosso dei vecchi giochi? Peccato, non ci sono più e sono state rimpiazzate interamente da competizioni a checkpoint. Vi siete inchinati davanti alla modalità Crash, introdotta in *Burnout 2* e raffinata in *Burnout 3: Takedown* e *Burnout Revenge*? Oh, purtroppo gli incroci predeterminati sono stati sostituiti dalla possibilità di dare il via a una catena di distruzione quasi alla *Katamari Damacy* ovunque e in qualsiasi momento, il tutto sotto il nome di Showtime. C'è un'altra vagonata di altri cambiamenti e riaggiustamenti, ma i due che ho citato sono quelli che con maggior probabilità verranno citati dalla gente che sentirà che Questo Non è il Suo *Burnout*.

Personalmente, *Burnout Paradise* mi piace molto. Ma non posso mentire: mi ci è voluta buona parte di un'ora per 'scaldarmi' nei confronti del gioco, tanto è differente la sua essenza da quella dei predecessori. L'esperienza mi ha fatto pensare all'innovazione, se sia o meno creatrice o distruttrice per i videogiochi. Perché innovare significa avventurarsi in qualcosa di inedito, e in un'era di crescita dei budget può trattarsi di una premessa rischiosa. La proprietaria di Criterion Electronic Arts, ad esempio, è stata spesso criticata per la mancanza di innovazione nei suoi prodotti, accusa che molto probabilmente deriva dalla volontaria annualità che EA conferisce ai suoi franchise ovunque possibile (e quando sento queste cose mi chiedo se la gente ricordi che EA è lo stesso publisher che ci ha portato *The Sims*, ha fatto pressione sui suoi team per i titoli sportivi affinché facessero un uso più creativo ed estensivo dello stick analogico destro e ci offrirà un gioco come *Spore* in un futuro prossimo o lontano). Ciò ha condotto a concentrarsi su una cosa che EA chiama 'innovazione delle feature', ovvero inventare pezzi di gameplay nuovi o rivisti che distinguano chiaramente l'iterazione dell'anno corrente da quella del precedente. La stessa compagnia, dunque, può ricevere punti di demerito per giochi non abbastanza innovativi e contemporaneamente, com'è successo con molti utenti di forum che hanno provato la demo di *Burnout Paradise*, essere accusata di essere stata troppo innovativa.

I gusti di critici e giocatori, che ricordano un po' la favola di Riccioli d'Oro con le loro grida contrapposte di "Questo gioco è troppo diverso!" e "Questo gioco non è abbastanza diverso!", possono rappresentare una bella sfida tanto per i giochi originali quanto per i sequel. *BioShock* ha goduto di una copertura molto vicina alla celebrazione negli ultimi due o tre mesi di sviluppo, man mano che un numero sempre più alto di persone metteva le mani sul codice per vedere finalmente quanto bene fosse venuto fuori. Eppure, come molti commentatori hanno fatto notare, l'iniziale ondata di osanna è stata seguita da una retromarcia. Da parte mia, pur avendo adorato quel gioco, mi sono ritrovato a desiderare che 2K Boston/Australia avesse dato maggiore spazio a quella che era forse la sua più grande innovazione, la 'scelta morale' di salvare o prosciugare le Sorelline. Ma se si considera ché né *System Shock* né *System Shock 2* sono stati dei grandi successi, si potrebbe affermare che Ken Levine e il suo team abbiano corso tutti i rischi che erano loro umanamente permessi per un titolo stand-alone da dieci ore e con un grosso budget; a differenza dell'ancor più elogiato *Portal*, *BioShock* non aveva il vantaggio di essere associato a uno dei franchise più amati del videogioco e all'attesissimo seguito di uno dei migliori giochi multiplayer mai creati. Ma ora che è stato ricompensato sia dalla critica che dal pubblico per i rischi che ha corso, mi aspetto che *BioShock 2* sia ancora più temerario, mantenendo tutte le promesse che il primo gioco aveva fatto senza poi rispettarle del tutto.

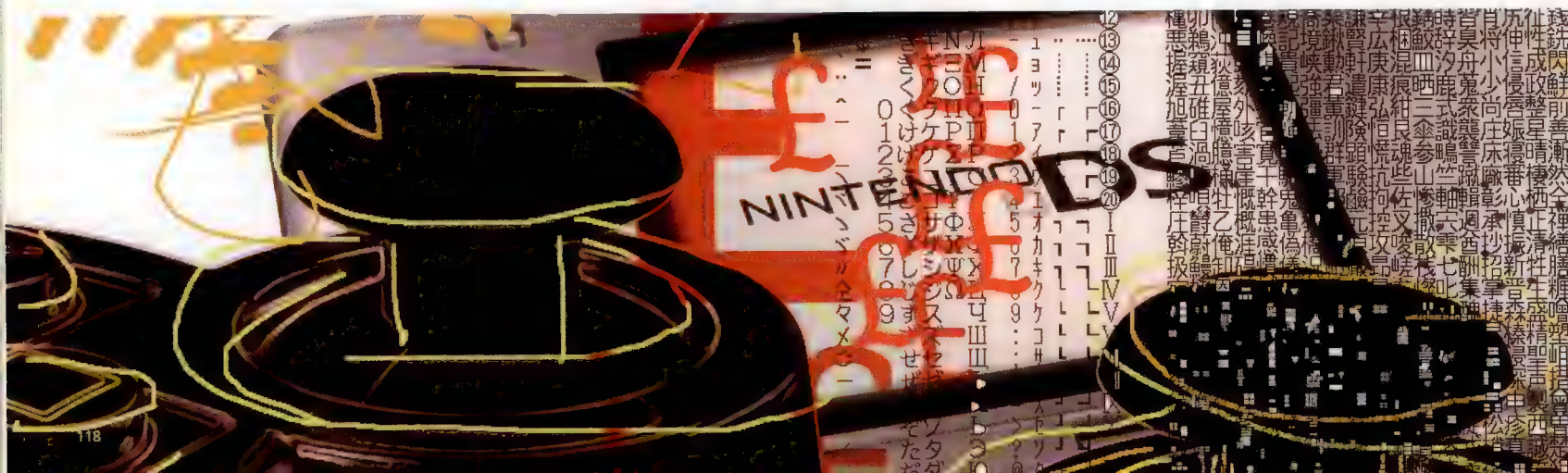
> La stessa compagnia, può essere criticata per non essere abbastanza innovativa, e essere accusata di essere stata troppo innovativa

Durante un evento di preview lo scorso anno, quando chiesi al direttore creativo di Criterion Alex Ward perché lui e il suo team avessero reso la modalità Showtime così diversa dalla Crash dei precedenti *Burnout*, mi rispose che i vecchi giochi si trovavano ancora nelle collezioni dei giocatori e sugli scaffali dei negozi, e che se la gente voleva provare quell'esperienza avrebbe dovuto semplicemente giocare gli episodi precedenti. Era quello l'approccio corretto, dato che il mondo aperto di *Paradise* avrebbe potuto evidentemente conciliarsi con gli elementi tradizionali della serie?

Sono combattuto, perché se Criterion si fosse permessa di appoggiarsi al vecchio avrebbe potuto non spingersi abbastanza verso lo shock della novità. *Burnout Paradise* non è perfetto, ma è la miglior realizzazione di un racing aperto vista finora, e servirà quasi sicuramente da esempio per gli altri che seguiranno. E se la reinvenzione è stata ciò che è servito per arrivarci, direi che è un prezzo che sono disposto a pagare perché il genere faccia un altro passo avanti.

A parte questo ci sono sempre i contenuti scaricabili, giusto?

N'Gai Croal scrive di tecnologia per Newsweek. Il suo blog è reperibile all'indirizzo blog.newsweek.com/blogs/levelup



DIGITAL DELIRIO

Come raggiungere il futuro senza mai muoversi di casa

IL PROGRESSO IN DIVERSE DIREZIONI

È il 31 gennaio 2008 e io non ho ancora comprato un Wii. Ok, ci sono miliardi di persone nel mondo che ancora non l'hanno fatto, ma io sono uno che normalmente prende tutte le console più o meno al lancio, da diverse generazioni a questa parte. Perché non ho ancora comprato un Wii? Perché, nel corso degli ultimi mesi, sono stato costantemente convinto del fatto che la nuova console Nintendo non avesse alcuna possibilità di interessarmi/piacermi/gratificarmi.

La mia convinzione si è finora basata su due o tre concetti abbastanza semplici. Mi piace la multimedialità, mi piace la tecnologia applicata alla multimedialità, mi piace il progresso tecnologico in sé e per sé e adoro qualunque tipo di novità (o anche semplice miglioramento) nel campo. Sono quello della Console Unica e del Digital Delivery, ormai lo sappiamo: zero sbattimento grazie alla tecnologia sempre più figa, sempre più Rete-centrica, sempre più 'convergente'.

Se posso utilizzare un unico apparecchio per ascoltare musica, guardare film, scambiare messaggi, navigare il web e videogiocare, allora sono felice. Se non può essere ancora un *unico* apparecchio perché il mondo ci dà contro, ok, almeno che *ciascuno* strumento sappia fare un po' tutto. In modo che, per esempio, se sto giocando a *Super Mario Galaxy*, io possa comunque switchare immediatamente dal gioco a un video in alta definizione, passando per una serena sfogliata alle mie playlist musicali.

Fondamentalmente è per questo che non ho ancora comprato un Wii. Per questo e per il fatto che si vede un po' uno schifo su un televisore HD. Che poi, volendo, è una motivazione leggermente diversa, ma comunque appartenente alla stessa matrice. Toh, aggiungiamoci pure che non ha un'uscita per l'audio multicanale vero, che è un'altra cosa che mi sta un po' sulle palle, e che comunque rientra nel genere "non mi soddisfa dal punto di vista tecnologico".

Da quant'è che è uscita, la console Nintendo? Era la fine del 2006, no? Ecco, in quest'anno abbondante non ne ho mai veramente sentito il bisogno. Lavorando in un ambiente sugosamente promiscuo, in cui tutte le sottoculture del videogioco si fondono allegramente, ho avuto modo di provare le novità nintendiane costantemente, senza mai farmi prendere troppo la mano. La sensazione 'a pelle' di avere a che fare con qualcosa di 'brutto', legata a pensieri del tipo "ok, ma io vivo in un bilocale, metà del quale è occupata dal mio angolino home theatre, che cavolo me ne faccio di una roba prevalentemente pensata per party game e simili?", è stata sempre più forte dello stimolo (che comunque c'è, per carità) a provare il non convenzionale sistema di controllo proposto da Miyamoto e compagni.

> Da quant'è che è uscito il Wii? Era la fine del 2006, no? Ecco, in quest'anno abbondante non ne ho mai veramente sentito il bisogno

In questo periodo, però, un po' ci sto rimuginando, su tutta 'sta cosa. Sono sempre stato abbastanza schiavo di una strana paranoia: quella di perdermi qualcosa di importante nello sviluppo delle abitudini umane, e di rimanere quindi 'indietro' su alcuni aspetti della vita. Non vorrei, insomma, che con il mio ostinato rifiuto al mondo Wii stessi skippando uno step rilevante nell'evoluzione dei sistemi di controllo, per fare un esempio. Certo, ci sarebbe sempre modo di recuperare, qualora (come è probabile) tecnologie simili dovessero ritrovarsi integrate di default nella prossima generazione di console, ma mi disturba comunque l'idea di non avervi preso parte fin dall'inizio, come generalmente mi capita con questo tipo di situazioni.

Per il numero di PSM che sta andando in stampa in questi giorni, avevo chiesto a Metalmark, che invece il Wii praticamente lo adora, e con esso tutta la filosofia Nintendo, di scrivere qualcosa su quest'argomento, in senso un po' più ampio. Di rispondere, in pratica, a domande del tipo: "E se avesse ragione Nintendo?" E se, cioè, al di là della potenza di calcolo, fosse necessario ogni tanto anche offrire alla gente sistemi di controllo più immediati, seppur al prezzo della rinuncia a qualche milione di poligoni qua e là. Il pezzo, poi, è stato rimandato per questioni di spazio. O forse perché inconsciamente non mi sentivo pronto ad affrontare l'argomento, non lo so.

Fatto sta che non riflettevo così su una roba del genere da diversi anni. Oh, niente di grave, eh? Se voglio compro qualche birra in meno e mi piglio 'sta benedetta console, non che sia un problema di quelli vitali. Mi sembrava semplicemente uno spunto di riflessione abbastanza intrigante. Il fatto che uno, in un periodo di scimmia completa per tutto ciò che è multimediale e tecnologico, potesse essere messo un po' in crisi da una proposta alternativa e, a pelle, insoddisfacente.

Vedremo come andrà a finire.

Ualone, al secolo Gianluca Loggia, presidente del Kaiba, è caporedattore di PSM, e insegue il sogno del Digital Delivery e l'utopia della Console Unica

BIFFOVISION

HEROIC HALO

Qualcosa di profondo mi è accaduto la scorsa notte: ho vinto il mio primo torneo online di *Halo 3*. Questa non sarà probabilmente una gran notizia per molti di voi, ma non avevo mai vinto una sola partita ad *Halo 2*, online o offline, in vita mia. Anzi, di fatto la mia esperienza online con *Halo 2* ha talmente influito sul mio minestrone di opinioni per quanto riguarda il gioco online che per un lungo tempo non mi ci sono più nemmeno avvicinato. Come se non bastasse, per alcuni mesi ho avuto dei dubbi sulla mia sessualità dopo essere stato sommerso di insulti ogni volta che perdevo un deathmatch. Solo *Call of Duty 2* riuscì a convincermi. Per un qualche inesplicabile motivo, quello era un gioco multiplayer che riuscivo a giocare. C'era qualcosa, in *Call of Duty 2*, di inoffensivo e accessibile, in un modo in cui la serie di *Halo* non è mai stata.

E poi la connessione wireless del mio Xbox 360 è colata a picco e non ho giocato online per quasi un anno. Infine il mio 360 è morto, con il famigerato Red Ring of Death a invitarmi a passare attraverso il fastidio di rimandarlo a Microsoft per farlo riparare oppure a comprare una nuova console (ho scelto la seconda: il pensiero di non avere *Call of Duty 4* da giocare per Natale era troppo doloroso per essere accettabile).

Date le mie esperienze con il predecessore, *Halo 3* non era certo la mia scelta primaria per il gioco online. Purtroppo non sono un grande fan di *Call of Duty 3* e non riuscivo a trovare il mio amato *CoD2*. Inoltre, il mio headset non funzionava troppo bene, quindi *Team Fortress 2* sarebbe stato un'esperienza un po' inutile. E dunque *Halo 3* fu. Perdetti la prima partita in modo spettacolare. La seconda volta andai leggermente meglio, e mi piazzai più o meno a metà sulla leaderboard. La terza partita si è conclusa con la mia vittoria e ben otto punti in avanti rispetto alla mia migliore competizione. So che suonerà come un sermone ai convertiti, come una conferma dell'ovvio, ma perdiana se è stata una soddisfazione. È stato, senza esagerare, uno dei punti più alti della mia carriera di videogiocatore.

E ora sto per fare una terribile confessione, soprattutto per uno che ha passato più di dieci anni a recensire videogiochi per vivere, ma faccio parecchio schifo a giocare. Sono ovviamente più bravo dell'uomo medio e del mio amico Anthony, ma non ho mai avuto la pazienza di diventare davvero abile.

Non penso di aver mai finito un solo gioco sul mio caro vecchio ZX Spectrum. Innegabilmente, i giochi di allora erano molto più intransigenti di oggi, ma anche oggi tendo a non avere abbastanza resistenza da finire ogni gioco. Probabilmente non dovrei dirlo, ma quando scrivevo Digitiser sono stati molto pochi i giochi che abbiamo giocato fino alla fine. Era ovviamente questione di necessità (troppi giochi, poco staff), ma raramente la cosa ci è tornata indietro come un boomerang sulla nuca.

> *Portal* è in effetti un'unica idea, ma mentre si gioca si può quasi percepire il team di sviluppo che sperimenta

Di fatto riesco a ricordare una sola volta, in dieci anni di Digitiser, in cui la cosa ebbe ripercussioni. Penso si trattasse di *Cannon Fodder 2*: un membro del nostro piccolo gruppo di recensori Amiga tolse dei voti al gioco perché non includeva veicoli controllabili come uno shooter punta e clicca simile che era stato pubblicato qualche mese prima. Fu uno stupido errore, che non ripetemmo semplicemente assicurandoci di non dire mai più nulla di specifico sui giochi.

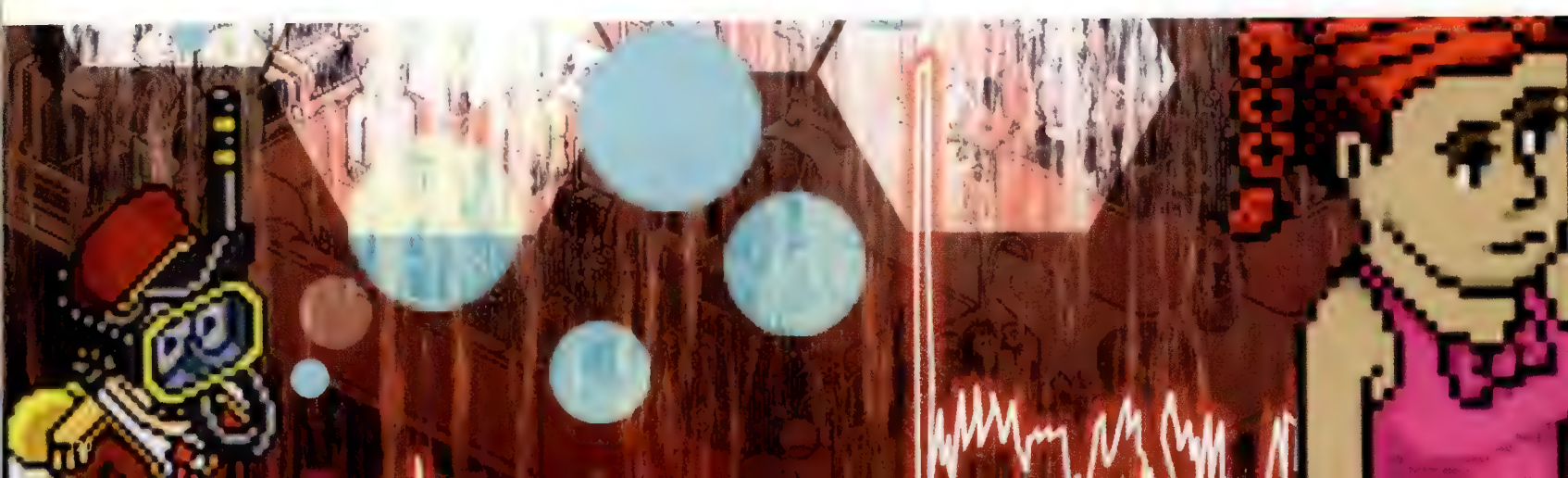
Ciò nondimeno, ora che posso scegliere i giochi da giocare tendo generalmente a completarli, oggigiorno. Badate, ci sono comunque delle volte in cui mi annoio: *John Woo's Stranglehold* è un buon esempio di queste occasioni. Inizialmente restai deluso dal fatto che la grafica non si avvicinasse nemmeno ai gloriosi screenshot che tanto mi avevano attratto, ma l'azione era abbastanza divertente; sfortunatamente, il gioco non si evolve mai. I livelli diventano rapidamente ripetitivi, ed era evidente che una volta giocati i primi quattro stage era come se li avessi giocati tutti.

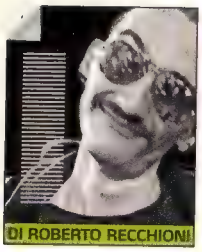
Penso che questa sia la chiave perché io mantenga l'interesse verso un gioco. Voglio che ogni stage, ogni sezione sembri un'esperienza nuova. Mi sono sorpreso di ritrovarmi ad apprezzare *Assassin's Creed*, date le recensioni controverse. L'azione diventa ripetitiva dopo un po', ma ho trovato che le ambientazioni cambiavano abbastanza da tenere vivo il mio interesse. *Half-Life 2* e i suoi episodi continuano a lanciare idee al giocatore come la serie di *Halo* non ha mai fatto, mentre ciascuno dei titoli angolari della serie di Mario (da *Super Mario Bros.* a *Yoshi's Island* e ora *Super Mario Galaxy*) ha sempre garantito che ogni livello fosse quasi un gioco nuovo, allo stesso tempo restando sempre fedele alle regole implicite del suo universo.

Simile è anche *Portal* di Valve. È in effetti un'unica idea, ma questa sola idea viene esplorata da ogni angolazione possibile e immaginabile. Mentre si gioca, si può quasi percepire il team di sviluppo che sperimenta, indubbiamente sorpreso quanto voi dall'infinita flessibilità di quello che sembrava un semplice vezzo del videogioco. Per questo il gioco non annoia mai. Per questo lo si gioca fino alla fine, anche se i livelli sembrano sempre uguali.

Forse è per questo che ora ho una voglia irrefrenabile di fare un'altra partita ad *Halo 3* online. Almeno per ora, vincere ad *Halo* è per me un'esperienza marcatamente nuova. Se vincessi ogni volta, magari potrebbe diventare noioso, ma non preoccupatevi: le possibilità che ciò mi accada sono pari, per me, a quelle di riuscire a finire una partita senza essere mai chiamato 'rammollito'.

Mr. Biffo è il co-fondatore di Digitiser, la sezione videogiochi in Teletext di Channel 4, e scrive principalmente per la televisione





DI ROBERTO RECCHIONI

ANATOMIA COMPARATA I videogiochi visti dal tavolo accanto

LE SCUSE SONO COME LE PALLE: OGNUNO HA LE SUE

Di recente, Uwe Boll, regista di Alone in the Dark, BloodRayne e House of the Dead, ha risposto alle pesanti critiche che sono state mosse ai suoi film, dicendo che la colpa dello scarso risultato da lui ottenuto in termini di qualità non è da ascrivere alle sue miserrime qualità di regista e scrittore, quanto alla povertà delle trame dei videogiochi da cui i suoi film sono tratti.

Ora, chiariamo un punto: Uwe Boll è probabilmente il peggior regista vivente attualmente in attività, ma tutto sommato questa volta non ha torto.

Con le dovute eccezioni, si può tranquillamente affermare che la maggior parte dei videogiochi ha trame ridicole, approssimative, zoppicanti, ingenue, raffazzonate e piene di stereotipi.

Quello però che Boll non ha capito è che la povertà delle sceneggiature che lui stigmatizza non è che sia un grande problema per il medium videogioco. La prima qualità che un videogioco deve avere è quella di essere divertente, e i videogiochi da cui Boll ha tratto un adattamento cinematografico lo sono (ok, forse *BloodRayne* non tanto...). I film di Boll, invece, non solo sono orribili sotto ogni punto di vista (dalla regia alla messa in scena, passando per gli effetti speciali e le interpretazioni), ma sono anche piuttosto noiosi. E la noia, nell'ambito dell'intrattenimento, è un peccato mortale.

C'è comunque da dire che la macchina hollywoodiana in genere non brilla per acume quando si tratta di adattamenti cinematografici di videogiochi di successo. Il problema è che i produttori e i registi di Hollywood avvertono chiaramente le limitazioni delle storie messe in scena dai videogame e (a differenza di Boll) cercano di correre al riparo scrivendo sceneggiature volte a rimpolpare in qualche maniera il soggetto originale. I risultati di solito non vanno oltre un prodotto onesto ma generalmente lontano dallo spirito originale del videogame da cui il film è tratto. Per carità, la serie cinematografica *Resident Evil* non è per nulla malvagia (nessun film può esser malvagio se al suo interno c'è Milla Jovovich nuda), ma quanto è rimasto del feeling e del divertimento della saga videoludica originale di Capcom? Pochino. Nulla, forse.

Rispondere alla necessità di una narrazione forte è mestiere della letteratura e, seppur in maniera minore, del cinema, del teatro e del fumetto. Il videogioco può anche vivere senza una storia forte. Anzi, a dirla tutta, può vivere senza una storia in senso assoluto.

La prima istanza del videogioco non è narrativa: la prima istanza di un videogioco è divertire. Forse, con l'evoluzione del linguaggio videoludico, in futuro questa cosa cambierà.

Ma, per ora, le cose stanno così, e non è neanche una cosa tanto brutta.

Fortunatamente il mondo del cinema non è fatto solo da incapaci come Uwe Boll o da mediocri mestieranti come Paul W.S. Anderson (il regista del primo Resident Evil ma anche di Mortal Kombat e Aliens Vs. Predator); in questo momento comincia ad affermarsi una generazione di registi e sceneggiatori cresciuti a pane e videogiochi che stanno sapientemente mutuando alcuni aspetti del linguaggio videoludico in quello cinematografico, creando prodotti più vicini allo spirito dei videogame di quanto lo siano gli adattamenti cinematografici ufficiali.

Prendete Crank per esempio: il film di Mark Neveldine e Brian Taylor mette in scena le vicende di un killer della mafia (interpretato da un grandioso Jason Stathman) a cui viene somministrato un veleno che lo ucciderà in brevissimo tempo a meno che lui non tenga sempre alto il livello di adrenalina nel suo corpo. Aldilà dello spunto iniziale, per la maniera in cui è girato e per le azioni che mette in scena, Crank potrebbe essere il film di *Grand Theft Auto*. Per tutta la pellicola Jason Stathman non fa altro che correre, saltare, sparare, tirare fuori onesti passeggeri dalle loro automobili e prenderne possesso, venire inseguito dalla polizia e dai cattivacci di turno, il tutto mentre la macchina da presa lo segue alle spalle e un poco dall'alto (nella classica visuale in terza persona di *GTA*) e l'immagine viene frammentata in convulsi stacchi di montaggio, fermo immagine, zoomate impossibili, splitscreen e invenzioni visive di ogni genere.

> Nessun film può essere malvagio, se al suo interno c'è Milla Jovovich nuda

Altro caso esemplare in questo senso è Shoot 'Em Up, pellicola di Michael Davis con Clive Owen e Monica Bellucci, che già dal titolo espone a chiare lettere la sua derivazione videogiocosa.

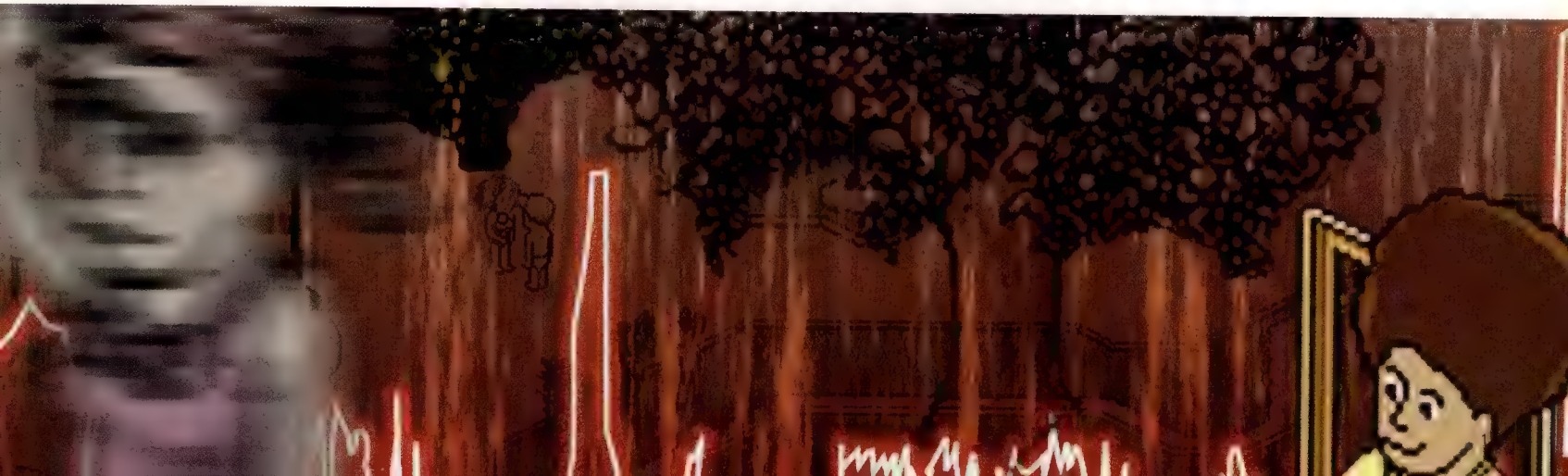
Clive Owen è un pistolero hardboiled in cappotto di pelle, munito di una Beretta 9mm per mano, che salta e spara in bullet time e non ricarica mai. I suoi avversari sono un esercito infinito di stupidissimi scagnozzi, pronti a gettarsi verso morte certa solamente per dargli modo di esibirsi in coreografiche acrobazie. La trama che tiene in piedi tutta la vicenda si può riassumere in: i cattivi pestano i piedi al buono e il buono li ammazza tutti. In sostanza, Shoot 'Em Up è una specie di adattamento non ufficiale di *Max Payne* e riesce nel non facile compito di riproporre tutto il divertimento che il titolo della Remedy sapeva offrire.

Se poi teniamo conto che il videogioco di *Max Payne* ha un fortissimo debito nei confronti delle pellicole di John Woo e del cinema di Hong Kong in generale e che a sua volta il cinema di Hong Kong è fortemente debitore nei confronti dei fumetti, ecco che il circuito videogiochi, cinema e fumetti si chiude.

Tanto Crank quanto Shoot 'Em Up hanno una storia ridicola che potrebbe star scritta su un Kleenex usato, ma entrambi questi film funzionano perfettamente perché i loro autori sono riusciti a metabolizzare il linguaggio videoludico, ibridandolo intelligentemente con quello cinematografico e creando un qualcosa di nuovo che parla direttamente alle generazioni nate dall'80 in poi.

Con buona pace di un senza-talento come Uwe Boll e delle sue scuse.

Roberto Recchioni è scrittore e fumettista (John Doe, Battaglia, Diabolik, Dylan Dog). La sua prima console è stata un Colecovision e da allora continua a correre



di RANDY SMITH

CIAO, SONO RANDY Videogame design & Co.

SI... MA È ARTE?

Oh, santo Cielo, questa è la peggior domanda di tutti i tempi: qual è la definizione di 'arte'? Purtroppo, dovremo pensarci relativamente ai videogiochi.

La profonda osservazione di Joseph Campbell nel suo libro del 1949 The Hero with a Thousand Faces era questa: se tante culture separate dal tempo e dallo spazio sono arrivate a miti e storie con elementi in accordo tra loro, deve esserci qualcosa di fondamentalmente vero a proposito dell'umana condizione in quegli elementi. Pensateci come al progetto di ricerca più elaborato della storia, ma che invece dei sondaggi porta a porta abbia utilizzato l'archeologia e l'antropologia. E il responso è stato che chiunque si sia e ovunque si viva, in un qualche modo questo piccolo insieme di materiale avrà avuto una qualche importante funzione nella propria vita.

> "Per voi c'è un film che abbia mai realmente catturato la sensazione di esplorare un edificio, un paesaggio o un sistema solare sconosciuto nel modo in cui lo fanno i videogiochi?"

Se guardiamo al materiale in questione, si potrebbe ricondurre probabilmente all'inevitabilità del cambiamento e della morte e alla deliziosa ironia derivata dal fatto che, pur essendo nati con un primitivo bisogno di sentirsi connessi agli altri, ognuno è in definitiva solo e isolato nella propria testa. Questo paradosso non riesce mai a non strapparmi una sana risata. Ah, ma aspettate... non stavamo parlando di arte?

Mi sento davvero in sintonia con i pensieri di Bob McKee sulla faccenda. Nel suo libro 'Story' dice che rilevanza e onestà sono qualità necessarie per qualunque sceneggiatura che valga la pena leggere. Queste sono due qualità correlate, perché se si narrano eventi che la nostra esperienza di vita ci ha portato a considerare credibili e realistici allora siamo onesti, e allo stesso tempo stiamo condividendo qualcosa che sappiamo della vita. E questo, ci dice McKee, è ciò che ogni persona cerca disperatamente di capire: come dovrei vivere la mia vita? Qual è il modo giusto di procedere con questa situazione ingarbugliata in cui mi sono ritrovato? Ci sei dentro anche tu: cosa sei riuscito a capire fin qui?

È per questo che usciamo assieme in gruppo a bere birra e a darci consigli l'un l'altro. E c'è sempre il logorante sospetto che, per via del fondamentale isolamento in cui tutti ci troviamo, nessuno capisca realmente noi stessi; magari gli altri non sono nemmeno lì, e ce li stiamo soltanto immaginando. Ma niente comunica meglio 'come ci si sente a essere tristi' di una canzone, una poesia o un quadro triste. Improvvisamente ci rassicuriamo: questa persona capisce. È qui con me, probabilmente vicina. Pensate a tutte le volte che avete letto un libro o guardato un film e non siete riusciti a togliervi dalla testa una certa parte o una certa scena. Perché proprio quella? Che tipo di rilevanza ha per voi?

In questo senso l'arte è il pezzo di una sorta di Triforza da raccogliere per avere il controllo della propria vita. Gli altri frammenti sono la spiritualità, la filosofia, la scienza, e forse anche qualcos'altro, tipo limonare con le belle ragazze ai party o la Nutella o altre cose divertenti, o magari le due di cui sopra assieme. Qualunque metodo è buono per arrivare a capire cosa diavolo ci sta succedendo.

E non ci vuole per forza un trattato epico sul significato della vita per dare un contributo. Si può anche catturare qualcosa di molto più modesto, come ad esempio un particolare tipo di sorriso o cosa si prova scendendo giù per una valle innevata con uno slittino. Ma trovate una di queste cose che vi sia rimasta dentro e trattenetela nella vostra testa per un attimo. Scavateci dentro. Avete trovato una connessione con qualcosa di più profondo? A me solitamente succede.

I videogiochi non stanno tentando di essere arte: già lo sono. Troppo spesso non vengono progettati esplicitamente per essere rilevanti od onesti, ma anche se non è arte quello che si intende produrre, ne è sempre almeno un sottoprodotto. Quali parti di videogiochi non siete riusciti a togliervi dalla testa? Cavalcare Agro in *Shadow of the Colossus*? I vostri assolo in *Rock Band*? La paranoia esplosiva di *BioShock*? Il modo in cui la testa di E.T. sembrava essere scomodamente afferrata da una mano invisibile quando levitava fuori da quelle fosse?

C'è un qualunque film, una canzone o un quadro che abbia mai realmente catturato per voi la sensazione di esplorare un edificio, un paesaggio o un sistema solare sconosciuto nel modo in cui lo fanno i videogiochi? Fermiamoci per un momento su questo punto e ammettiamo di riuscire a rendere l'esplorazione spaziale in un modo che nessun'altra forma d'arte può toccare (a parte forse la sartoria, ovviamente). Su cosa altro abbiamo concentrato il mercato? La paura? L'emozione della sfida? Le leggi matematiche intuitive delle interazioni fisiche? Non si tratta comunque di piccolezze, ma di elementi importanti dell'esperienza umana.

Questa lista, in più, non fa altro che sottolineare il valore dell'espansione della gamma di argomenti al di fuori del regno fisico. Ancor più importante, bisogna riconoscere che, lo vogliamo o no, stiamo stabilendo un legame con il nostro pubblico presentando loro quel che sembriamo pensare della vita. Man mano che i videogiochi raggiungono sempre più persone, questo aumenta la posta in gioco in termini di responsabilità, ma anche le nostre opportunità: anche voi vi trovate in questa situazione. Cosa siete riusciti a capire fin qui?

Randy Smith è un game designer capo negli studi di EA a Los Angeles. Il suo progetto attuale è una collaborazione con Steven Spielberg

DI MATTEO BITTANTI

MATTSCAPE GameStudies101

QUELLO CHE L'ITALIA PUÒ, ANZI, DEVE IMPARARE DALLA FRANCIA

Nel dicembre del 2007, mentre il governo italiano si avvicinava all'ennesima, inevitabile implosione, la sessantunesima dal 1945 a oggi, record assoluto per una nazione europea (e non solo), il Ministro della Cultura francese Christine Albanel visitava gli studi parigini di Ubisoft. Mentre il governo italiano tentava di mettere il bavaglio ai blog e di istituire una commissione di vigilianza per censurare il contenuto dei videogame, la Francia non solo dichiarava che il medium videoludico è una forma d'arte a tutti gli effetti, ma premiava i produttori locali con incentivi economici. Mentre il Commissario Europeo alla Giustizia Franco Frattini lanciava una crociata anti-videoludica a livello continentale, nel marzo 2006 il precedente ministro della cultura francese, Renaud Donnedieu de Vabres, assegnava a tre game designer (Shigeru Miyamoto, Michel Ancel e Frédérick Raynal) il titolo di Cavaliere dell'Ordine delle Arti e delle Lettere, il massimo riconoscimento della Repubblica transalpina.

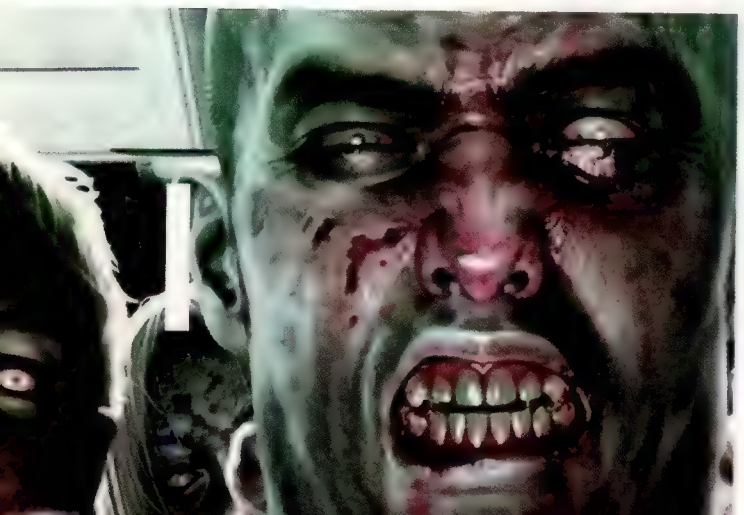
Se ancora non fosse chiaro, mentre in Francia il videogame è l'acqua santa, per l'Italia è uno strumento diabolico. Per la Francia, il videogame è una forma espressiva dotata di un proprio statuto e di una propria legittimità. Il videogioco francese veicola ed esprime la cultura francese nel mondo: come tale, va difeso, promosso e salvaguardato. Per l'Italia, il videogame è un pericolo e una minaccia, un oggetto misterioso da emarginare e criminalizzare. Oltre ad essere una nazione leader nel settore cinematografico, la Francia produce videogame di straordinaria qualità. L'Italia, per converso, ha visto il suo cinema perdere progressivamente di rilevanza sugli scenari internazionali: oggi è bersaglio di critiche *trenchant* da parte di registi del calibro di Quentin Tarantino e Peter Greenaway. Ma se paragonata alla situazione videoludica, quella cinematografica italiana gode di ottima salute. L'atteggiamento tecnofobico, isterico e repressivo della classe politica italiana è probabilmente riconducibile anche alla scarsa forza delle lobby industriali locali. Detto altrimenti, il videogame è un bersaglio perfetto perché un'industria videoludica italiana praticamente non esiste, ergo non ci sono interessi da difendere. L'Italia è una colonia di publisher statunitensi ed europei, oggi come ieri, oggi più di ieri. Il fatto che uno dei più importanti publisher mondiali, Activision, non abbia nemmeno un sito ufficiale in lingua italiana (quello esistente è fermo al 2005) la dice lunga. E lo stesso vale per THQ, che pur avendo aperto uffici in Italia da oltre un anno, non ha mai inaugurato un sito in lingua italiana (cliccando sul tricolore di thq.com si apre, ironicamente, la pagina del sito francese: oltre il danno la beffa). Nel 2003, la Francia ha introdotto una prima serie di incentivi economici per l'industria: 4 milioni di euro a sostegno delle imprese locali. Oggi, il governo francese applica un credito fiscale pari al 20% per gli studi locali e offre finanziamenti fino a un massimo di tre milioni di euro per studio (uno dei beneficiari è Quantic Dreams, al lavoro su *Heavy Rain*, colossal PS3 pubblicato da SCE). Ma per alcuni addetti ai lavori, non basterebbero incentivi fiscali per salvare la disastrata industria italiana del videogioco.

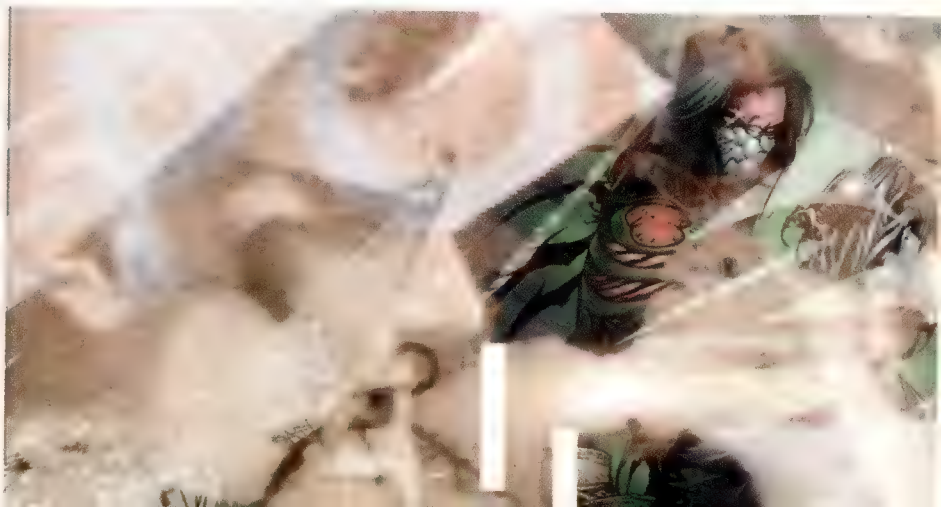
> "In Italia, il videogame è un pericolo e una minaccia, un oggetto misterioso da emarginare e criminalizzare"

Secondo un art director italiano che da oltre quattro anni lavora presso gli studi rumeni di Ubisoft, "creare una grande industria culturale significa fare pianificazione a lungo termine, fare investimenti a lungo termine, creare professionalità, dare ruoli e rispettarli, creare gerarchie, creare regole e rispettarle. In pratica: essere seri. Queste sono tutte caratteristiche generalmente estranee alla mentalità italiana che, da sempre, non è competitiva. Competere nel rispetto delle regole è fondamentale per competere in un mercato internazionale. Questo è del tutto estraneo alla mentalità italiana. Gli italiani non sono competitivi. Cercano di non gareggiare mai alla pari, cercano sempre di mettersi d'accordo prima, di arrivare alla gara, al concorso, al giudizio, sapendo già chi vince e questa cosa li fa sentire molto furbi. In realtà è solo un segno della nostra debolezza. Se ti fai raccomandare sai che da solo non ce la puoi fare. Il fallimento dello sviluppo dell'industria dei videogiochi in Italia sintetizza i difetti atavici della società italiana che possono riassumersi in una parola sola: incapacità di darsi da soli una organizzazione, delle regole, un governo".

Ubisoft oggi è un impero capace di competere con colossi del calibro di EA e Activision. Basti pensare che gli studi di Montreal di Ubisoft oggi vantano quasi 9.000 dipendenti. In Italia, le cifre sono risibili. In una recente intervista rilasciata a Ivan Fulco della Stampa, Dario Migliavacca, direttore degli studi Ubisoft di Milano, ha dichiarato: "Oggi l'industria in Italia vede circa 200 persone impiegate nello sviluppo di videogiochi tra i vari studi di produzione e questo rende estremamente difficile trovare figure professionali con esperienza nel settore". Incalzato dal giornalista che gli domandava se l'Italia possa essere considerata il Terzo Mondo del videogioco, Migliavacca rispondeva diplomaticamente: "Non definirei l'Italia in questo modo, ma senz'altro nel nostro paese, per fattori culturali, sociali ed economici, non si sono mai sviluppate condizioni favorevoli per investire nel settore dei videogiochi dal punto di vista della produzione". Non è facile comprendere le ragioni del fallimento, ma una cosa è indiscutibile: per il momento, i sogni videoludici dell'Italia restano tali.

Matteo Bittanti svolge attività di ricerca sui videogame presso la Stanford University e la University of California, Berkeley. Per ulteriori info: mattscape.com.



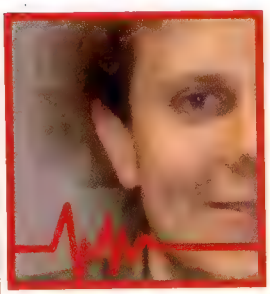


Borderline

Lettere al Limite

Vietato l'accesso ai non videogiocatori

Game Pro vi offre un'innovativa rubrica, quella della posta. Funziona così: voi scrivete e noi potremmo rispondervi. Se volete sperimentare questa rivoluzione dell'editoria, scrivete a **Borderline:** gamepro@sprea.it. Se non avete il computer o lo avete ma vi hanno staccato la corrente, inviate un opossum addestrato col vostro messaggio legato alla zampina a questo indirizzo: Via Torino 51, 20063, Cernusco sul Naviglio (MI). Scriveteci su che è per **Game Pro** , se no lo girano a qualche rivista di cucina. Ah, poi abbiamo il forum ufficiale più fico del mondo, qui: http:\\forum.gamesradar.it. Metalmark, Virginia e altri della band lo frequentano, ma voi passateci lo stesso, coraggio. L'Editore ci tiene!



BULLET TRAIN

Mettiamola così: **Borderline** è un treno d'acciaio, sparato a mille miglia all'ora contro il muro dell'indifferenza. È l'abitacolo di comando della corazzata **Game Pro**, che sfida ogni mese le regole costituite del LAG, la Lega Anti Giochi. Cerchiamo di lottare contro tutto e tutti per tagliare col machete brandelli di notte buia, da immolare al Dio Videogame. Le console e i PC sono mostri biomeccanici con nervi tentacolari online che si allacciano a un unico, diabolico cervello pulsante, che tutto sa e tutto prevede. All your base are belong to us, e chi non capisce di che cosa stia parlando è pregato di inserire la frase su Google, subito. Il DS lite è una torcia che dissipa le creature del demonio, ma persino la sua luce è destinata a spegnersi, schiava di batterie mortali. Solo la telecamera di Cloverfield ha "le vite infinite", ma a quel film perdoniamo volentieri tutto, perché è davvero troppo bello. E pauroso. Ecco, vedete? Ci serve un gioco così. Dove sono i tie-in quando c'è bisogno di loro? Telecamera che impazzisce, un rumore devastante che ci uccide l'anima e poi GNAM, masticazione live in soggettiva (passiva). Urla, fughe, spari, visioni, paura e sangue. Al diavolo l'arte videoludica: a volte serve solo l'ARMA videoludica, ma sarà sempre inceppata se dovremo preoccuparci di bambini, benpensanti e suore. L'intrattenimento per famiglie è meraviglioso, ma deve essere solo una parte del tutto.

Quando sotto il casco di Master Chief trovi un idraulico coi baffi, devi preoccuparti. E se non lo fai, forse sei parte del problema.

Marco Accordi Rickards
Metalmark

NO AL DISARMO

Dopo aver letto la lettera di Mazzo! sul numero di gennaio, ho deciso di dire anche io la mia sullo sdoganamento dei videogiochi. Concordo sul fatto che noi videogiocatori dovremmo camminare a testa alta senza alcuna sudditanza verso altri media e non dovremmo chiudere nelle nostri torri d'avorio (o di pixel). Ciò su cui vorrei porre l'attenzione è il periodo che stiamo vivendo. Sicuramente siamo di fronte a una costante apertura verso il mondo videoludico, ma essa ancora è lungi dall'essere completata sopratutto presso la gente comune. Per come la vedo io, infatti, la vita del conscious gamer è ancora una guerra combattuta contro un'ignoranza generale dei non giocatori e dei media generalisti. Certo, anche questi pregiudizi stanno per saltare, ma dobbiamo stare molto attenti. Come nel periodo tra anni Sessanta e Settanta, il rock è stato sdoganato pagando con una sfrenata commercializzazione e un annullamento della sua spinta critica, rischiamo che il videogioco venga sì accettato, ma solo nelle sue forme a buon mercato. *Wii Play*, per quanto ben fatto, rappresenta comunque un semplice divertissement, un giocattolo. Se la massificazione deve avvenire tramite queste opere, rischiamo di venire sì accettati, ma come una banda di bambinoni. Sta a noi fare opera di informazione,mostrare cosa può davvero fare il videogioco come forma d'arte. E ciò può avvenire solo con un'opera di educazione videoludica da rivolgere al fratello, ai genitori, agli amici. Sarebbe fatale riposarci sugli allori e lasciare che le cose facciano il loro corso. Dobbiamo essere noi a plasmare il futuro.

Lorenzo Vicari

Ottimo spunto, Vic. Davvero, la tua riflessione illumina un anfratto troppo a lungo rimasto nell'ombra. Il videogioco diffuso alle masse non deve perdere la sua identità, non deve addomesticarsi, insomma. Sì, concordo, in linea di massima. Però lancio una provocazione: abbiamo queste qualità che temiamo di poter perdere? James Ellroy, a mio giudizio il più grande romanziere vivente, scrisse che l'America non può perdere l'innocenza perché non si può perdere ciò che non si è mai avuto. Il videogioco corrosivo esiste? Forse sì, ma voglio nomi e indirizzi, quindi mettetevi all'opera. Dawn of the Dead (REMAKE) ha appiattito la linea cerebrale di Zombi di Romero: belle immagini, ma sotto il vestito niente. E da noi? Chi è lo Zombi videoludico?

"*Ninja Gaiden 2* è talmente avanzato rispetto al primo che lo chiamerei *Ninja Gaiden 4*"
Tomonobu Itagaki, Team Ninja

REZISTANCE IS FUTILE

Un raggio, un cumulo spaziale, virtuale, si avvicina a noi. Parte la musica. Il nostro alter-ego, o quel che rimane di esso, non lo può schivare, è imprigionato su binari che definiscono la sua limitata, seppur infinita, libertà. È forse un mostro, quello che si avvicina? Non è giusto chiamarlo così, anche nemico sarebbe riduttivo, è semplicemente una chance, una possibilità, un modo per dare sfogo alla nostra creatività. E la musica sale. Non ci sono molti pulsanti da premere, in questo gioco,

Due slip che hanno raccolto l'approvazione del Comitato di Etica Videoludica di Game Pro. Bella storia, no? Anche perché è fatto di gente severa, di solidi principi.

Entra anche tu nel Borderline Club!

in questa esperienza: è un viaggio nei meandri dell'interattività. Tutto quel che possiamo e dobbiamo fare è mirare la linea arancio-acida e premere "A". La musica pompa, *Rez* è tornato.
Pulcinella 89

Il bello di questa lettera è che rimbalza nella mente, anche molto tempo dopo la lettura. E mi ricorda qualcosa di complesso, lontano ma forse interessante. Ricordatemi che un giorno dovrò raccontarvi dei livelli inesistenti ipotizzati nei giochi più antichi. Ehi, guardate che ci conto, eh?

NEXT WHAT?!?

Caro Metalmark (oddio, pare la posta del cuore!), quando leggerai questa lettera avrò compiuto 30 anni. Come molti di quelli che leggono questa rivista, ho vissuto l'evoluzione dei videogiochi. Tutti parlano di "next gen". Io, in questa generazione, di nuovo trovo soprattutto i voti. Voglio dire: mai avevo visto lo stesso gioco prendere 7 o 10 a seconda della recensione. Si son creati persino strane polemiche: c'è chi non crede più a un tale sito o una certa rivista perché gli smontato l'hype. O addirittura si crede che se un gioco piglia un voto troppo alto è "sicuro" che il recensore sia stato pagato dal distributore. Capisco che la critica del gameplay non abbia raggiunto i livelli della critica d'arte, ma può mai esser il videogioco un'esperienza così personale? Capisco il "valore d'uso" circa i personaggi (c'è a chi piace l'Uomo Ragno, a chi i Pokémon), ma la giocabilità dovrebbe esser sufficientemente giudicabile con criterio! I livelli son ben fatti o no, la trama è interessante o no, la novità c'è o non c'è.

In arte è dura: la critica, visti i soldi che smuove creando fenomeni, è assai più di chiacchiere da salotto. Ma l'intrattenimento digitale ha un vantaggio: non va sfoggiato nella società. Il consumatore è quasi un vecchio committente cui non frega niente della critica. Insomma, i videogiochi non si comprano per costrizione o moda, ma per divertirsi. Questo mi fa sperare in una critica videoludica con i piedi per terra, libera da condizionamenti esterni. Perché se un recensore la spara grossa spuntano immediatamente un milione di critici che lo sbranano!

Un mio amico è convinto che le riviste più blasonate diano i voti a caso per montare polemiche ed esser poco prevedibili. Il prossimo mese userò un D6+4 (sperando che vada bene per *Soulcalibur Legends*, te possino, Namco!)
Creonte

Sì, noi diamo i voti come in un gioco di ruolo. Però optiamo per il sistema diceless, tutto sbilanciato a favore della narrazione. Storytelling Review System (SRS), marchio brevettato da ***Game Pro****. In pratica ti fidi della tua rivista, che ti prende per mano e ti guida attraverso hype, gameplay, glitch e pros, in un epico viaggio fino allo stramaledetto voto finale. Se contesti spezzi l'incantesimo, e rovini il gioco a tutti. Quindi, fratello, chiudi gli occhi e salta. Vedrai che volerai.*

HER GHOST IN THE FOG

Caro Marco, ho deciso di scriverti perché apprezzo moltissimo il lavoro che stai svolgendo con **Game Pro** e in particolare con **Borderline**, e perché mi ha colpito molto l'invito che hai rivolto ai lettori a presentarsi e a parlare non soltanto di videogiochi, ma anche della propria vita.

Mi chiamo Francesco, ho 31 anni e al momento lavoro come redattore e autore. Nei ritagli di tempo, mi dedico a quella che in origine avrebbe dovuto essere la mia professione (e che spero prima o poi torni ad esserlo), cioè lo studio della letteratura latina: dopo aver pubblicato alcuni articoli e recensioni sulle riviste di settore, sto curando la pubblicazione della mia tesi di dottorato, che è prevista per maggio. Sono sposato da due anni con una ragazza giapponese, Sayaka, conosciuta in Germania (a Murnau) nel 2000: dopo cinque anni di suoi soggiorni in Italia e miei viaggi in Giappone, ora viviamo insieme a Roma, abbiamo un cagnolino bianco (Vincent) e speriamo di avere presto dei figli.

Ho cominciato a giocare con un Commodore Vic-20, poi ho avuto un Olivetti M-24, un Commodore 128, un Amiga 500 (con hard-disk), poi vari PC; in anni più recenti, anche grazie a Sayaka, mi sono avvicinato al mondo delle console: ora possediamo una PS2 e un DS e stiamo valutando l'acquisto di Wii, PS3 e PSP. Mi riconosco pienamente nella definizione di conscious gamer: non mi reputo particolarmente bravo dal punto di vista tecnico (anzi), ma mi piace vivere l'esperienza videoludica come un'esperienza compiutamente artistica, lasciandomi coinvolgere da tutti i suoi aspetti e proponendo una mia lettura personale dei titoli più significativi. Naturalmente prediligo i generi nei quali la componente narrativa e più in generale gli aspetti artistici rivestono particolare importanza, e quindi in primo luogo i giochi di ruolo, alcuni survival horror, titoli come *Bioshock*, ma anche i due *Ouendan* (che ritengo, per vari motivi, un vertice assoluto nella storia dei videogiochi); in passato, ovviamente, le avventure grafiche (Sierra più ancora che Lucas).

Anche Sayaka è ovviamente una

PRESS PLAY

di **Metalmark** e **Flavia**

REVIEW-BY-MAIL

THE SIMS

FORMATO: A BREVE ANCHE PER SPREMI-AGRUMI ELETTRICI
DISPONIBILE: DA UN BEL PO' PUBLISHER: EA SVILUPPO: MAXIS

Nando Mitraglia è un giovane manager. Anche oggi si è svegliato di buon ora, ha mangiato toast bruciati (non è un gran cuoco) ed è andato a lavorare. Sa che la sua bella moglie Selene lo tradisce con la donna delle pulizie ma fa finta di niente. Il suo desiderio? Essere rapito dagli alieni. Nando, vecchio diavolo, non prenderci in giro, abbiamo capito di che pasta sei fatto... e siamo tutti con te. [9]

DI EMILIANO RIBAUDO

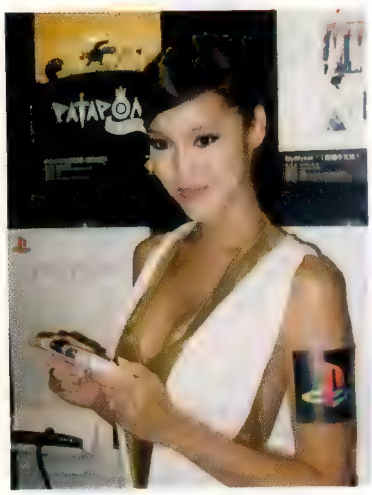
giocatrice, ed è curioso il percorso attraverso il quale io, venendo da anni di RPG occidentali, mi sono perdutamente innamorato dei vari *Final Fantasy*, *Dragon Quest*, ecc., mentre lei, cresciuta con questi ultimi, è rimasta letteralmente folgorata da *Morrowind* e poi da *Oblivion*. Poche e insignificanti le mie esperienze come autore, tra le quali Autogestione Totale, un'avventura testuale realizzata con AMOS e ambientata nel mio liceo (il Mamiani). In compenso, molti anni fa le mie lettere venivano regolarmente pubblicate su Zzap! e su K; ricordo in particolare un racconto narrato in prima persona da un computer che, lasciato in città durante le vacanze estive, aveva preso coscienza e aveva inviato una lettera di pensieri esistenziali alla rubrica della posta di K (curata, se non ricordo male, da Matteo Bittanti).

Credo che con **Game Pro** stiate facendo un lavoro fantastico e di grande importanza per la diffusione della cultura videoludica in Italia. Ti invio i più grandi auguri di buon lavoro e, soprattutto, le più sentite felicitazioni per la nascita di Mila.

Francesco

"Un mio amico è convinto che le riviste più blasonate diano i voti a caso per montare polemiche ed esser poco prevedibili"

Creonte



Questa immagine chiude il cerchio del mio editoriale filo PlayStation di questo mese. Ora anche voi siete un filo più filo, dite la verità.

Questa immagine, invece, frutta a Itagaki un posto da guest star nelle citazioni di Borderline di questo mese. Il Ninja vede rosso, baby.

Mai feci cosa più giusta di quando vi dissi di raccontarvi. Al diavolo i videogiochi, viva i Videogiocatori. La tua lettera è fantastica per il semplice fatto che sei una persona vera, che con il suo racconto arricchisce tutti noi, regalandoci punti esperienza extra preziosissimi per passare di livello. A proposito di vita, lo sai che al Mamiani andava la ragazza della quale ero follemente innamorato quando avevo 19 anni, prima di conoscere Franny? Si chiamava proprio Mila, ed è da lì che venne il nome delle mie due figlie. Pensa, lo decise proprio Franny. Le piaceva quell'infelicissima storia, che un giorno potrei raccontare, a patto di essere drogato di Fire Emblem. Del resto, ditemi: che cosa c'è di più bello di un addio eterno nella nebbia?

LUDOFOSSILI

Insomma, tanto c'è voluto per farmi trovare il coraggio di scriverti queste righe, caro Metalmark. Mi permetto di darti del tu, anche perché non mi piacerebbe usare un "lei" o un "voi" con una rivista! Tra un caso e l'altro, posso dire di aver seguito parte della tua carriera, da Cube in avanti (e forse prima lavoravi in qualche giornale simile, dedicato al Nintendo64? O è un'invenzione della mia memoria?), quindi mi è suonato incredibilmente familiare leggere il tuo nome in calce a **Borderline**. È stato bello, come rivedere un vecchio amico, uno di quelli che non ti aspettavi: voglio essere sincero, Cube non mi piaceva molto, spero di non offenderti se ti dico subito quello che penso. Però mi piaceva il fatto che tu ci mettessi tanta passione, quella si sentiva, e per me che ero un Nintendaro affezionatissimo fin dall'infanzia, leggere tanta passione era quello che ci voleva. Ok, basta, smorzo il ricordometro! Stamattina, accompagnavo mia sorella a scuola, e tornando a casa ho avuto un'intuizione delle mie (di solito sono idiozie pure, poi magari qualcuna è carina): ho letto (su **Game Pro**, appunto) di OldGamesItalia e del progetto del Museo dei Videogiochi. Mi piace! È una cosa così necessaria, per la mia opinione, che mi chiedo come mai ancora non sia stata realizzata. Dopotutto il passo finale che distingue il videogioco dalle altre forme di intrattenimento è forse proprio lo studio e l'archiviazione fatto come ogni altra disciplina accettata e storicizzata, come la letteratura o il cinema. Ho fatto questo sproloquio perché caso vuole che mi stia preparando per l'esame di Storia Contemporanea, e quindi ne sono un po' influenzato... Sì, mi piace studiare storia, e anche la storia dei videogiochi, tanto che ho fatto la tesi di maturità su questo argomento, spiegando a sei professori del mio Istituto d'Arte (armato di Wii e foto nell'apposito canale) come i videogiochi abbiano la stessa dignità degli altri media, quali funzioni possano avere possano avere, ecc. Insomma, mi sono trovato subito d'accordo col tuo giornale e con la definizione di "conscious gamer", il giocatore che sa come passa il suo tempo, insomma.

E così ho avuto la pensata di quanto sarebbe bello realizzare davvero un Museo dei Videogiochi. L'anno scorso, proprio mentre stavo scrivendo la mia tesi, il World Cyber Games ha fatto tappa a Monza, e così ho approfittato dell'occasione per godermi la bellissima mostra sulla storia dei videogiochi organizzata da un gruppo di ragazzi conosciutisi proprio via Internet. Era emozionante per me vedere riuniti tutti quei giochi e poterli provare: la cosa migliore di un museo del genere sarebbe appunto l'interazione con le opere. Questo era giusto per darti il mio piccolo parere sull'argomento, e anche un po' per cogliere l'occasione di salutarti, augurarti un grande 2008 e stringerti virtualmente la mano per l'ottimo lavoro che mi fai leggere ogni mese. Veramente.

Alessio "Alex2" De Matteo

Confesso di essere un becero ignorantone, quando si tratta di musei. Non ce la faccio proprio, specie se parliamo di quadri, statue et similia. Al classico saltavo la prima ora del sabato per evitare storia dell'arte. La prof un giorno mi disse: "Accordi, dove ti devo interrogare, al bar?" Povera prof, aveva ragione: mi piaceva più il caffè del Caravaggio.

TONY WALLACE, IL BRAVEHEART DEI VIGGÌ

Caro Metalmark, ti leggo dal primo numero, come sai, ma sono da sempre un tuo lettore quasi completamente "passivo". Il periodo natalizio, unito al fatto che adesso le mie due piccoline stanno iniziando a lasciarmi un po' di tempo libero in più rispetto a qualche mese fa, hanno fatto sì che mi sia ritrovato innanzitutto a leggere con calma un po' di giornali on e soprattutto offline, nonché a videogiocare qualche ora... Spero di non dilungarmi troppo, ma ho un paio di cose da dirti su entrambi gli argomenti. Iniziamo da **Game Pro**. Il giornale mi piace molto, è caldo e vicino al tipo di giornali che mi piace leggere: complimenti. Grazie per la passione che ci mettete e per la coraggiosa insistenza

con cui chiedete a tutte le persone che incontrate quante console siano state vendute in Italia, provando a sfondare il muro di omertà che non si sa perché rende il settore dei videogiochi uno dei meno trasparenti in assoluto tra quelli che mi capita di "frequentare". Tra tante cose belle, un piccolo appunto: a volte ci sono alcune pagine che proprio non mi vanno giù: quando nel giro di poche righe leggo le parole "poliforme", "tassonomia", "deterministica", oppure espressioni come "il videogame è un medium rappresentazionale oltre che ergodico", mi passa la voglia di proseguire. Ormai sono alcuni anni che ho concluso la mia carriera di studente e mai mi sarei immaginato di dover ritrovare su una rivista di videogiochi degli arzigogolati virtuosismi lessicali che pensavo relegati agli ambienti liceali ed accademici: ecco, quasi quasi ci sto cascando anch'io! Il discorso è che si possono affrontare discorsi seri, serissimi, profondi e approfonditi, secondo me, senza usare un linguaggio inaccessibile ai più. O, se proprio si deve usare qualche parola o espressione da iniziati, almeno spieghiamole, no? Ho conseguito brillantemente (ormai parecchi anni fa) la maturità classica e mi sono successivamente laureato a pieni voti in economia aziendale, ma sinceramente non so cosa voglia dire "ergodico". Anziché farsi belli con parole ed espressioni "alte", penso che sia molto più interessante e utile far arrivare gli stessi concetti anche a chi non ha voglia di affiancare alla lettura di Game Pro quella di un dizionario o di un'enciclopedia! Preciso che qui ho preso ad esempio alcuni termini ed espressioni tratte da una pagina del numero che sto leggendo ora, senza per questo voler puntare il dito contro uno specifico redattore o columnist: il mio è un discorso generale.

Altro tema, che almeno in parte si collega a questo: mia moglie mi ha regalato a Natale la PS3 e, su consiglio del negoziante, mi ha messo sotto l'albero anche *Assassin's Creed* [*era francese, il negoziante? NdMetalmark*]. Al momento di far partire il gioco, però, qualcosa va storto. Schermata "PlayStation 3" e poi tutto grigio e console in palla. Riprovo, spengo, riaccendo. Niente. Sfidando la neve, vado al negozio ed espongo il problema. Scopro che non altri quattro come me hanno avuto lo stesso intoppo con questo gioco. Mi spiegano che si tratta di un problema legato all'aggiornamento del sistema della PS3, che in teoria dovrebbe partire automaticamente dal disco di *Assassin's Creed*. In ogni caso, basta scaricare l'aggiornamento da internet. Con la coda tra le gambe torno a casa, mi ripasso lo scarno manualetto di istruzioni e capisco subito che la cosa migliore è andare a vedere sul sito. Speravo di trovare tutte le istruzioni comodamente nella prima schermata, invece niente. Forse sono io che non lo trovo, comunque amen: c'è un motore di ricerca. Proviamo. A parte che il sito della PS3 ha un bug ridicolo che neanche il blog amatoriale di mio zio è così, per cui i risultati della ricerca vengono sovrascritti ad altre righe di testo in modo tale da rendere totalmente impossibile leggere e capire qualcosa oltre la terza riga; a parte questo, dicevo, trovo subito la pagina con il download. Bene! In rosso, in alto a destra, abbastanza chiaramente, c'è scritto: "Scarica ora". Clicco. Sono quasi 120 mega ma va bene, no problem, non ho fretta, sono ancora in ferie e la notte è giovane. Scaricato il file, metto tutto su una chiavetta USB, ma quando la inserisco nella PS3 niente da fare: la console non trova il file o non lo riconosce. Cancello tutta l'altra "monnezza" che c'era sulla chiavetta, pensando che così con un solo file, quello giusto, non potessero esserci problemi. Niente da fare. Che si sia sputtanato il sistema operativo perché la prima volta che avevo inserito *Assassin's Creed* qualcosa era andato storto? Provo a cercare di nuovo nel sito della PS3 e, a un certo punto, alla riga 31 di una pagina densissima di testo, che avevo considerato totalmente inutile (a torto), ecco che mi viene spiegato che per fare l'aggiornamento bisogna creare una cartella PS3, una sottocartella UPDATE e lì, e solo lì, inserire il file in questione. E mi raccomando, le maiuscole nei nomi delle cartelle, che altrimenti nisba. Insomma, alla fine riesco a fare l'aggiornamento e a far partire il gioco. Alla fine. Qualche settimana prima, per la cronaca, avevo comprato il Wii e nel giro di 5 minuti stavo già giocando a *Wii Sports*. Ora mi chiedo, caro Metalmark: è un problema mio o Sony si è completamente bevuta il cervello? Possibile che per poter giocare si debba essere quantomeno un po' smanettoni? Se ben cinque persone, me compreso, hanno avuto questo stesso problema tra i clienti di un solo negozio, immagino che non sia proprio tutta colpa nostra, o no? Una volta le console le accendevi e partivano, senza caricamenti particolarmente lunghi, senza software da aggiornare, senza patch, senza menate. Cosa sta succedendo? Le console resteranno solo per ragazzini che (fortuna loro) hanno ore ed ore da dedicarci e in generale solo ai soliti cosiddetti hardcore gamer?

Fine. Scusa la lunghezza!

Antonio Visca

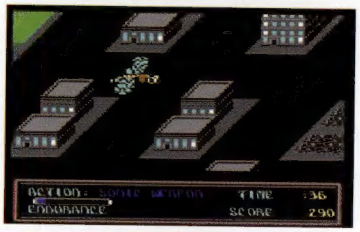
Il vostro umile Metalmark si prostra di fronte al Maestro Bonaventura Di Bello. Senza lui e Riccardo Albini nessuno di noi redattori esisterebbe. Maestro Jedi, fa di me il tuo Padawan e non temerò più la seduzione del Lato Oscuro.

RETRO WAR

> UCCIDI I TUOI IDOLI <

Debutta questo mese Retro War, uno scontro mortale per immagini tra vecchi classici. Votate chi deve vivere e chi soccombere, Metalmark deciderà arbitrariamente il vincitore e gli invierà per posta un esclusivo personaggio dei videogiochi da lui riprodotto appositamente col Paint, utilizzabile in blog o forum a scelta. Inviate le mail a gamepro@sprea.it, indicando RETRO WAR nell'oggetto.

MAIL ORDER MONSTERS
versus
THE MOVIE MONSTER GAME



Highlands tricolori, riempiendo il cuore dei suoi uomini. Sony aveva la cavalleria pesante, ma con la giusta tattica poteva essere fermata. E sconfitta. Non sarebbe finito sbudellato come l'antico avo, oh no. Piuttosto, si sarebbe fatto deflagrare in rete, ogni cellula trasformata in un letale virus informatico. Guerrilla Web 2.0. To The End. L'immagine si spense in un sottile sibilo. Era tutto nero, poi tornarono quelle pagine. ***Game Pro****. Girò in fretta ma si imbatté in una "esegetica videoludica" random; inorridì e tornò a* ***Borderline****. Dannato content-pusher, sempre .mag corrotti. L'avrebbe trovato e si sarebbe fatto rimborsare. Tony si buttò in spalla lo zaino e uscì sulla Realtà. Un altro giorno, un'altra storia.*

"Perché Sony può prenderci tutto, ma non ci toglierà mai la nostra LIBERTÀ!!!" Il grido di Anthony Wallace echeggiò per le

Save Mail

Maledetta sequenza d'intermezzo. Non ti fai mettere in pausa... e se schiaccio, salti. Poi non capisco che diavolo succede. Già la storia è quel che è, ci manca solo l'horror vacui di uno strappo concettuale come questo. O forse no, forse è una gran figata, forse è come in Death Proof di Tarantino o in Planet Terror di Rodriguez. Peccato che il gioco non sia anche sgranato. Be', poco male: basterà togliermi le lenti a contatto, strizzare gli occhi. Il gioco si piega a noi, non viceversa.

E prendiamo il controllo.

Nel prossimo numero

Game Pro 011
in vendita il 26 marzo

APPARENTEMENTE CI SONO ALTRI GIOCHI DI GUIDA

Ferrari Challenge

Trofeo PIRELLI

Distribuito da KOCHMEDIA

I gioco ufficiale da

SYSTEM·3

AVAILABLE FOR Wii NINTENDO DS lite PLAYSTATION 3

GAME PRO N°10 - MENSILE - MARZO 2008 - € 6,00

Sprea Editori
ITALY
9 771971 950007
80010